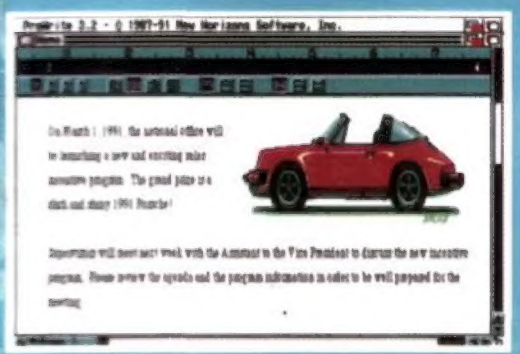
AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 25 HAZİRAN 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

ROMENS OF THE THREE KINGDOM II

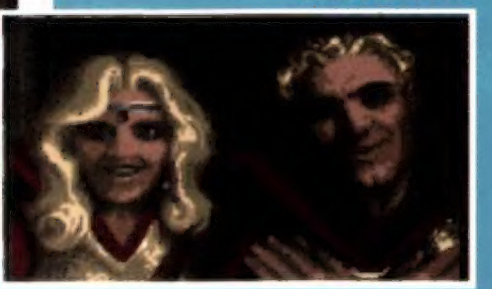
PROWRITE 3.2
VIDEO DIRECTOR
UTILITY'LER
RAMSES
PASIFIC ISLANDS
DELIVERANCE
WILD WEST WORLD



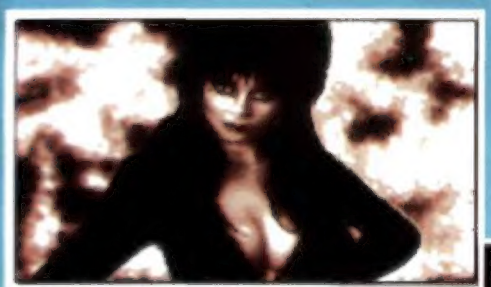
STARUSH

JIM POWER

THE MANAGER



EYE OF THE BEHOLDER II



EPIC

TOP WRESTLING

ELVIRA II

BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

IFF MASTER..... 14-15
GRAFİK TEKNİKLERİ..... 16-17

MÜZİK

ÖZEL

VIDEO DIRECTOR..... 20-23
DAİMA..... 23
İLHAN İREM
PROWRITE 3. 2..... 28-30
AMIGA CLUB..... 34
ABONE..... 56
PİLOTLAR KAHVESİ..... 60-61
VİRÜS..... 98-99
INDEX..... 102
KISA KISA UTILITY'LER..... 36-38
B.A.D..... 36
BEERMOON..... 37-38

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER..... 8-12
OKUR MEKTUPLARI..... 32
AYIN OYUNLARI..... 40
AMIGA SALATASI..... 42-43

OYUN TANITIM

ADVENTURE..... 52-55
ELVIRA II..... 52-55
PAPER BOY II..... 57
EYE OF THE BEHOLDER II..... 58-59
THE MANAGER..... 63-65
RAMSES..... 68-69
JOHN BARNS EUROPEN SOCCER.... 70
BLACK CRIPT..... 72
ROMENS OF THE THREE KINGDOM II..... 73-75
FLIGHT SIMULATOR..... 76-78
NEURONICS..... 80
JIM POWER..... 82
TOP WRESTLING..... 84
DELIVERANCE..... 86-87
WILD WEST WORLD..... 88
PASIFIC ISLANDS..... 90-93
STURUSH..... 94.
EPIC..... 96-97

PROGRAM DÖKÜMLERİ

BASIC'TE SES KULLANIMI..... 100-101

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA VE C..... 24-26
ASSEMBLER..... 44-48
PASCAL..... 50-51

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
MURAT ŞENYÜZ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY Tel:518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,.

AMIGA DÜNYASI'nın ikinci yaşının ilk dergisinde yine birlikteyiz. Her ay sizinle daha çok dost, daha içice oluyoruz. Bilmiyorum sizler de hissediyor musunuz, ama biz her an gerek mektuplarınızdan, gerekse telefonlarınızdan bunu hissetmekteyiz. Sizler zaten bizim dayanağımızsınız, siz varoldukça biz de varolacağız.

Mayıs ayı içinde eğitimcilerle güzel bir seminere katıldık. Teleteknik'in Sihirli disketler eğitim paketi için düzenlediği tanıtım semineri çok hoş bir hava içinde geçti. Zaten laf aramızda Ali Murat Erkorkmaz'ın bulunduğu her toplantı çok zevkli olur. Sizler de onu zaman zaman dergimizdeki sohbetlerinden tanıyorsunuz. Şimdi ne alakası var Ali Murat Erkorkmaz'ın dediğinizi duyar gibiyim. Efendim, ilgisi şu: Sihirli Disketler, baştan sona onun ürünü. Fikrini oluşturmaktan, tasarımına ve oluşturulmasına kadar. Üstelik Eğitim Danışmanlarından destek alınarak hazırlanmış ciddi bir çalışma. Ciddi dediysem, programların içeriği ve kullanımı açısından değil. Hazırlanışı açısından çok ciddi bir çalışmanın ürünü. 5-11 yaş arası çocukların eğitimi ve her şeyden önemlisi çocuğun bilgisayarla yakınlaşmasını çok küçük yaşlardan sağlamayı amaçlayan eğitim setinin kullanılışı ve içeriği ise çok zevkli; amacı, eğlendirerek öğretmek. Zaten işim mantığı da burada yatıyor. Gerçekten boyama kitabından tutun da, kelime bulmaca, matematik ve klavye eğitimine kadar tüm programlar, hem görüntü hem de kullanım açısından çok zevkli. Hemen tamamı sadece mouse ile kontrol ediliyor. Eh, bu aşamada Ali Murat Erkorkmaz'ı ve bu güzel çalışmadan dolayı Teleteknik'i kutlamaktan başka bir şey kalmıyor bizlere.

Dergimizde bu ay diye başlamadan önce, bazı titiz okurlarımızın dikkatinden kaçmayan bir konudan sözetmek istiyorum. Dergimizin bazı köşe yazılarında zaman zaman kesintiler, hernekadar olmaması için gayret göstermemize karşın, oluyor. Bu tip kesintiler asla sürekli değildir. Eh, ne de olsa AMIGA DÜNYASI yazarlarının da zaman zaman mazeretleri olabiliyor. Amos, Hardware Dersanesi ve bu ay ki Müzik köşesi yazılarında olduğu gibi. Hemen hepsi gelecek aydan itibaren bizimle olacaklar.

Bu sayıda yine güzel utility programlarımız ve oyunlarımız var. Hepsini seveceksiniz eminim.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın....

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga, Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

DPS PERSONEL V-SCOPE

Digital Processing Systems firmasının bir ürünü olan DPS PERSONEL V-SCOPE kartı Amiga 2000-3000'inizi bir osiloskop veya vectorscope haline getiriyor. Bu kart ile herhangibir video sinyalini gerçek zamanda analiz edebiliyorsunuz. Size sunulan osiloskop veya vectorscope bölümünde sinyali inceleyebiliyor ve en temiz şekli nasıl elde edeceğinizi görebiliyorsunuz. Kart daha çok Toaster kullanıcıları düşünülerek dizayn edilmiş ancak, diğer birimlerle de kullanılabiliyor, Amerika satış fiyatı ise $995.-

ZEUS 040

Progressive software firmasının son ürünü olan ZEUS 68040 kartı çıktı. A-2000 bilgisayarları için tasarlanmış olan kart aynı zamanda harddisk kontrol kartı ve 64 MB'a kadar büyüyebilen extra birimleri de içeriyor. Hızı normal koşullarda, A-2000'e göre 23 defa daha fazla, ancak döngü tipi software programlarında bu hız daha da artabiliyor (Örn: Imagine, Real 3D vs.). ZEUS'un üzerindeki Harddisk kontrol kartı SCSI ve SCSI-2 tipi buna sahip olup herhangi bir uyumsuzluk göstermiyor. Kart üzerinde ayrıca 64 MB'lık boş hafıza slotları bulunmakta. Diğer kartlarda (Örn: Toaster, Impact Vision 24, Firecracker) sorunsuz olarak çalıştığı iddia ediliyor.

KRYNN'E DÖNÜŞ

AD&D meraklılarına müjde, The Dark Queen of Krynn yapılıyor. Krynn'deki insanların sizin yardımınıza ihtiyacı var. Oyun gizemlerle dolu Taladas'ta geçiyor. Oyunu hazırlayan firmanın belirttiğine göre bu macerayı tamamlamak yaklaşık 100 saat sürüyormuş. İlgilenenlerin dikkatine...

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
HABERLER

SİHİRLİ BİLGİSAYAR VE SİHİRLİ DİSKETLERİ

Müzik renk ve grafik özellikleri ile yaratıcılığa sınır tanımayan Amiga'nın, herkese olduğu kadar onbir yaş öncesi çocuklara da faydalı olması gerektiğini düşünen Teleteknik A.Ş., bu boşluğu doldurmak amacıyla ortalama bir senedir Art Net firması sahibi Ali Murat Erkorkmaz ile ortak bir çalışmaya girmişti. Ali Murat Erkorkmaz'ın rakip tanımayan fikirleri ve becerileri, eğitim uzmanlarının, pedagogların desteği ve danışmanhğı ile bu harika eğitim program dizisi, SİHİRLİ DİSKETLER onaya çıktı.

Her zaman Amiga kullanıcılarına destek vermeyi prensip edinen Teleteknik A.Ş. yetkilileri, uzun zamandır çok ciddi taleplerin geldiği bu onbir yaş öncesi eğitim konusunda büyük bir boşluğu doldurmuş oldular.

Beş yaş öncesi ve onbir yaşa kadar olan grupların bilgisayarla tanışmaları, onların geleceğe hazırlanmaları ve bu eğitici programlardan yararlanabilmeleri için anne ve babaların, aile büyüklerinin, öğretmenlerin bu olaya sahip çıkıp çocuklara yol göstermeleri gerekmektedir.

Commodore Show 92' de piyasaya sunulan

Sihirli Disketlerin Eğitim kurumları yetkililerine ve öğretmenlere tanıtımı amacıyla 2 Mayıs 1992'de Sheraton Hotel Horizon salonunda tanıtım konferansı yapıldı.Tanıtımı yapılan eğlence karışımı eğitim programlar dizisi Sihirli Disketler çok büyük bir takdirle karşılandı ve beğenildi.

Sihirli Disketleri incelemek veya satın almak isteyen, çocuklarına faydalı olmak isteyen aile büyükleri adreslerine en yakın Teleteknik Yetkili Satıcılarından alabilecekler.

Amiga kullanıcılarından ve bayilerinden gelecek olan taleblere göre bu eğitim program yelpazesinin üniversiteye hazırlık programlarına kadar genişletilebileceğini belirten Teleteknik Halkla İlişkiler sorumlusu KARİN KARAOĞLAN, Türkiye'de şimdiye kadar yaklaşık 35.000 adet Amiga Bilgisayar satıldığını ve Sihirli Disketlerin 6.000 adet satış hedefinin bulunduğunu belirtti. Ama 5.000 - 10.000 TL'ya kopya program satılan Amiga piyasamızda 120.000 TL'ya satış fiyatı olan Sihirli Disketlerin satış şansı nedir? Kıymeti bilinecek mi? Tabii ki bunu zaman göslcrecek.

Evet şimdi sıkı durun bakalım, uzun zamandır büyük bir heyecan ve merakla beklediğiniz ismini duydukça soluklarınızın kesildiği o müthiş canavar anık kurtların arasındaki yerini almaya hazır.Yani AMIGA 500 PLUS. I Mmb ram ile yola çıkan Workbench 2.0 kullanan o müthiş yaratık, üstün kabiliyetleri yüzünden galiba bir iki kurt'un kıskançlığını iyiden iyiye arttıracak gibi.Teleteknik A.Ş. halkla ilişkiler sorumlusu Karin Karaoğlan'dan aldığımız bilgiye göre Haziran 1992 tarihinde (yani Amiga Dünyasını okuduğunuz bu günlerde) meraklıların beğenisine sunulacak ve satışı başlanacak olan Amiga 500 Plus, satış rekorları kıracak. Dileriz Amigalar sadece oyun oynamak amacıyla kullanılmasın, Amiga'nın üstün becerileri kullanılarak harikalar yaratılsın.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

QUICKSHOT - AIRCRAFT ve AVIATOR JOYSTICK'ler

Evet, işte tam bir Flight Simulator joystick'i. Oyun esnasında tüm kontrolleri joystick üzerinden yapabilirsiniz. İki ayrı süratte turbo fire kontrolü var. Kısacası bir kokpitteki kontrol paneliyle aynı özellikleri taşıyan bir joystick. Fiyatına gelince 29.99 pound.

Diğer model olan AVIATOR ise AIRCRAFT'ın tüm özelliklerine sahip. Ancak ilave olarak joystick üzerinden yüksekliğinizi ve aşama göstergenizi görebiliyorsunuz. Birde ekrandaki görüntüyü yavaşlatabiliyorsunuz (Slow Motion). Bunun fiyatı ise 34.99 pound.

DAHA ÇOK HIZ, DAHA ÇOK HAFIZA

İşte PROTAR'ın yeni model Harddisk'leri. Alman malı PROTAR A-500 HD serisi 20 MB ile 160 MB arasında değişen hafızaya sahip. Ayrıca içindeki port'a 8 MB'la kadar RAM kart takılabiliyor. Böylelikle Amiga'nızın içine takabileceğiniz 8 MB RAM ile toplam 16 MB RAM'a sahip olabiliyorsunuz.

Gelelim fiyatlarına, PROTAR 20 MB A-500 HD'in fiyatı yaklaşık olarak 269 pound. PROTAR 40 MB A-500 HD'nin fiyatı ise 339 pound.

KARANLIK ÇAĞLAR

MicroProse Software ilk fantasy role-playng oyununu bu yılın sonunda çıkartıyor. Darklands, Almanya'nın merkezinde vahşetin hakim olduğu eski çağlarda geçiyor. Oyunda güçsüz imparatorluklar, gangster çeteleri, cadılar, şeytan, azizler, ejderhalar ve bunun gibi birçok yaratıklar var. Oyuna dört kişilik bir grupla başlıyorsunuz. Bu dört kişi noble, swordman, mercenary, thief, alchemist ve monk gibi klasik FRP karakterlerinden seçiliyor. MicroProse Darklands'la kalitesini sürdürmeye devam edeceğe benzer...

IFF MASTER

CEM TANIK & TUNÇ DİNDAŞ

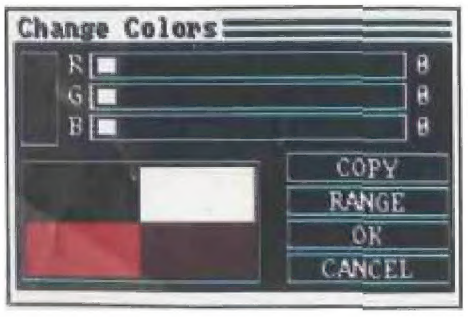
Geçen sayılarımızda açıkladığımız Converter tarzı programların bir yenisi geldi. İşte sizler için bu grafik utility'sini hemen açıklıyoruz. Yine istediğiniz gibi bütün yazıyı tek sayıda bitiriyoruz.

Oyunları severek oynadığınızı biliyoruz, ama biraz da utility programlarının kurcalayalım derseniz tam yerine gelmiş olursunuz. Çünkü bu program assembler öğrenen kişilerin ve utility meraklılarının arşivinde olması gereken bir program. Şimdi **IFF** Master Converter'in ne işe yaradığını ve nasıl kullanıldığını öğrenelim.

IFF Converter nedir? Ne işe yarar ve kimler kullanır?

Converter'lar bir dosyayı (file) başka bir cins dosya haline getirmeye yararlar. Örneğin bir "IFF" Picture yani Deluxe Paint ile kayıt edilmiş herhangi bir resmi "IFF" Master Converter yardımıyla raw resim formatına çevirebilirsiniz. Peki, Raw Resim Forman Nedir?

Deluxe Paint ve Deluxe Paint türü programlar, bilindiği gibi herhangi bir resim dosyasını "LFF" picture olarak kayıt eder. Bu resim formatı, standarttır. Yani siz bir resim yapıp Afrika'ya da gönderseniz, oradaki biri o disketi alıp içindeki resmi görebilir. Raw resim formatı ise standartlaşmış bir format değildir. Bu, Assembler ile uğraşan arkadaşların kullandığı, hatta çok kullandığı formattır. Assembler ile uğraşan arkadaşlar bilirler. RAW formatındaki bir resmi kullanmak oldukça basit. İsteyenler IFF resimde kullanır, ama bu işin makbulü RAW formatıdır.



Aslında Raw'a resim formatı demek yanlış olur. Çünkü Raw, sayılardan oluşmuştur. Biz "IFF" resimleri DiskMaster gibi programlarla görebiliriz; ama Raw'i göremeyiz. Raw formatındaki resim dataları. Deluxe Paint'de yüklenmez ve bunlarda çoğunlukla palet bulunmaz. RAW resimlerin renk paleti, assembler source kodun içinde yazılır. Ama isteyen programcı CONVERTER kullanarak bu paleti resmin arkasına ya da önüne yerleştirebilir. Programın özelliği sadece bu kadar da değil. Bunlara biraz sonra değineceğiz.

Daha önce dergimizde, Kefrens "IFF" Converter açıklanmıştı. Bu programın bazı özellikleri, Kefrens convertere benziyor. Ama Kefrens converter'dan çok daha iyi ve geliştirilmiş bir grafik utility'si. Eğer sadece basit introlar ya da demolar yapıyorsanız. KEFRENS size yeterli olacaktır. Ama oyun ya da blitter işlemleri ve boblarla uğraşıyorsanız, bu programı kullanmalısınız.

PROJECT MENU:

* **Load Picture:** Herhangi bir resim dosyasını yüklemeye yarar. Eğer resim IFF ise, hiçbir şey sormadan doğrudan yükler. Ama IFF değil de RAW ise. bize şu sorulan sorar.

Width : Resmin en olarak genişliği
Height: Resmin boy olarak yüksekliği
Offset: Boş geçin
1-7 : Bir ile yedi arasında sayı. Bu sayıların anlamı kısaca şudur:
1 = Bir bitplane. tek renk
2 = İki bitplane, iki renk
3 = Üç bitplane, sekiz renk
4 = Dört bitplane. onalü renk
5 = Beş bitplane. otuziki renk
6 = Altı bitplane.altmışdört renk
7 = Ham, dörtbin doksan altı renk
Return : Verdiğiniz bilgileri kabul ettirme işlemidir. En sona gelince verdiğiniz değerler göz önüne alınarak yükleme işlemi yapılır.
Space : Eğer verdiğiniz bilgiler yanlışsa, space'e basarak tekrar bilgileri girebilirsiniz.
Load . Bütün bilgileri girdikten sonra Load seçeneği ile file'ı yani resim dosyasını yükleyebilirsiniz.
Esc : Girdiğiniz bilgilerin hepsini iptal ederek bu işlemden çıkar.

* Save **Picture** : Ekrandaki resmi diskete kayıt eder. İki seçeneği vardır.

/)- As Raw Data : Ekrandaki resmi diskete Raw file olarak kayıt eder.

2)- As IFF/ILBM . Ekrandaki resmi diskete IFF file yani standart resim dosyası olarak kayıt eder.

* **Save Brush** : Brush yani fırça olarak aldığımız resmi diskete kayıt etmeye yarar. Save Brush'in da iki seçeneği var:

1)- As Raw Data : Brush olarak aldığımız resmi diskete Raw file olarak kayıt eder.

2)- As IFF/1LBM : Brush olarak alınan resmi diskete IFF olarak kayıt eder.

Project menüsündeki **"LOAD" ve "SAVE"** işlemlerinde karşımıza Kefrens Converter'da olmayan güzel seçeneklerle dolu bir file seçme menüsü geliyor. Bu menüde çok kullanışlı seçenekler mevcut:

Pareni: Bir altdirectory'ye geçmeye yarar.

Volume: Karşımıza directory listesi çıkar; buradan istediğimiz directory ya da disketi seçip dosyaları alfabe sırasına göre dizer ve ekrana getirir.

Re-Read: O anda bulunan directory'yi tekrar okur.

Date: Dosyaların kaydediliş tarihlerini gösterir.

Size: Dosyaların uzunluklarını gösterir.

Make Drawer: Yeni bir directory açmaya yarar.

Delete: Bir file'ı silmeye yarar.

Cancel: İptal.

Loadit: Seçilen programı yüklemeye yarar.

* **Preferences:** Bu menüde program yüklenirken yapılacak işlemler gösterilip bazı ekstra özellikleri aktif hale getirir. Bunlar kısaca şu özelliklerdir.

* **Rulers:** Ekranda bizim göremediğimiz bir cetvel bulunur. Bunu açıp kapamaya yarar.

* **Bitplanes save method:** Herhangi bir resmi raster metoduna göre kayıt eder.

* **Palette:** Renk paletini resmin önüne veya arkasına eklemeye yarar. Behind seçeneği paleti resmin önüne. Before ise paleti resmin sonuna ekler.

* **Separete palette** save: Resmin renk paletini diskete kayıt etmeye yarar.

* **Asm source** = Paleti diskete source olarak kayıt eder. $fff,$e01 gibi.

* **Asm source for copper-list** = Paleti diskete copper source olarak kayıt eder. $180.$fff,$182,$16a

* **Binary** = Paleti data olarak kayıt eder.

* **Sprites save method** : Brush olarak

aldığımız bölgeyi diskete kayıt eder.

* **Asm Source Files** : Sprite'ı diskete assembler olarak kayıt eder.

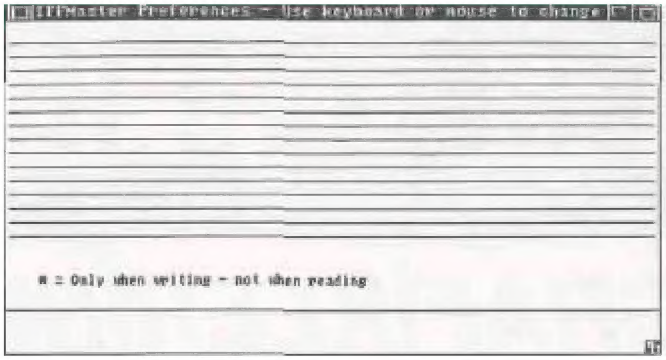
* **Binary** : Sprite'ı diskete data olarak kayıt eder.

* **Extra Blitter words** : Assembler'da blitter kullanırken resmin sağında veya solunda boşluk bırakır.

> *Left :* Solda boşluk.

> *Right:* Sağda boşluk.

"Q" tuşu, preferences bölümünü iptal eder.



"Esc" tuşu, düzenlediğimiz preferences'i kullanır.

"X" tuşu, preferences'] diskete kayıl eder.

* **About:** Programı yapan kişiler hakkında kısa bilgiler verir. Bu converter'ı birçok utililY'den tanıdığımız JUN1X yapmış. Bildiğiniz gibi JUNIX, ARCANE grubundandır.

* **Quit:** Programdan çıkış için kullanılır.

TOOLBOX MENUSU

* **Brush:** Brush almak için kullanılır.

* **Fix Brush** Size: Bizim belirlediğimiz brush büyüklüğünü örnek alır. Yani bir resim üzerinden aynı boyutta brush'lar almaya yarar.

* **Un-Fix Brush Size:** Brush büyüklüğünü iptal eder.

* **Palette** : Ekrana renkleri ayarlayabileceğimiz bir menu getirir. Zaten bu seçeneği birçok paint programından tanıyoruz.

* **Genarate palette:** Renk paletini preferences'da seçtiğimiz şekilde diskete kayıt eder.

* **Save brush mask:** Brush olarak aldığımız resmin maskını diskete kayıt eder. Bu işlem BOB yaparken kullanılır. Bu sebeple oyun ve demo programcılarının dört gözle beklediği bir seçenektir.

* **Save Picture mask:** Ekrandaki resmin maskını diskete kayıl eder. Mask işlemi oyunlarda kullanılan bir özelliktir. Program dolu pixelleri "1", boş olan yani zemin rengi kullanılan pixelleri "0" yapar.

İşte IFF MASTER programının açıklaması bu kadar. Özellikle programcıların işine yarayacak mükemmel bir grafik utility's]. Grafikerler de IFF resimlerini bu programla RAW'a (BITMAP) çevirebilirler. Tabii ki unutmadan yazalım aksini yapabilmekte mümkün.

Şimdi size yeni gelen grafik programlarından bazılarını kısaca yazalım. Sadece haber niteliğinde olan bu kısa açıklardan sonra programlan gelecek aylarda açıklayacağız.

► DELUXE PAINT'in yeni versiyonu ülkemize geldi. DELUXE PAINT 4. Tin görünüşte bir farklılığı yok. Yükleme işlemlerindeki hataların kaldırıldığı programda birçok yardımcı utility bulabilmek mümkün. Dört disketlik versiyonu almanızı tavsiye ederim. Program disketinin yanındaki disketlerde bolca data ve program mevcut. Eğer DELUXE PAINT 4 ile çalışıyorsanız, bu programa sahip olmalısınız. I KEFRENS IFF CONVERTERS yeni versiyonu ülkemize geldi. Yeni birkaç küçük özelliği ile fazla bir yenilik bulunmayan programı, ileride kısaca açıklayabiliriz. I PIXMATE vl.l. nihayet ülkemizde. Başındaki resmin kaldırılması ve color menüsüncleki hataların giderilmesiyle iyi bir hale getirilen program arlık daha kullanışlı. Bu arada DIGI PAINT 4 yurt dışında piyasaya sürüldü. Yakın bir zaman sonra ülkemize gelmesi beklenen programı belki dergimizi okurken bilgisayarcılarınızda bulabilmeniz mümkün.

İşte bu aylık bu kadar. Gelecek ay başka bir grafik programında buluşmak üzere herkese bol pixelli günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALİ ŞAHİN & TUNÇ DİNDAŞ

OYUN GRAFİKLERİNE DEVAM

Selam grafik severler. Bu ay sizlerle oyun grafikleri üzerine yaptığımız çalışmalara devam edeceğiz. Bildiğiniz gibi oyun grafiklerine bir süre ara vermiştik. Ama yine kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ay sizlere kamyon yani taşıt çizimini öğreteceğiz. Oldukça basit bir çizim olan hu tekniği şimdiye kadar öğrendiğimiz tekniklerle birleştirerek daha iyi örnekler yanlayabiliriz. Oyunlarda kullanılan küçük taşıt ve benzeri şeyleri yapmak daha kolay bir iş. İlk önce bu birinci denemeyi yapalım gerisi kolay. Şimdi birinci resmimizden başlayalım.

Birinci resimde ilk önce her zamanki gibi renkleri görüyoruz. Burada mavi. yeşil renklerinin hakim olduğu bir ton kullanmışız. Sonunda ise tekerlekleri yapmaya yarayacak gri renkler bulunuyor. Sırasıyla tüm renk tonları şunlar: 13,15.14 - 11.13,12 - 9.11.10 - 7.9.8 - 5,7.6 - 3.5.4-4,4.4 - 2.2.2

Şimdi çizeceğimiz arabanın kaba hatlarını belirli-

yoruz. Dış çerçevesini çizdiğimiz bu araba çok basil bir örnek. İsterseniz ve kendinize güveniyorsanız, arabayı daha karışık bir biçimde çizebilirsiniz.

RF.SİM 2'de yine ışığı sol üstten alıyoruz. Işığın geldiği yöne göre arabanın içini doldurmaya başlıyoruz. Burada gölge konacak yerlere koyu renkleri kullanarak gölgeler yapın. Metalik bir görüntü vermek için açıktan başlayan düz çizgiler çizin. Bu işlemleri büyük olan bölümde daha rahat görüyoruz.

- RESİM 3'te tekerlekleri yapıyoruz. Burada gri renkleri kullanıyoruz. Yuvarlak bir çemberi doldumyoruz. Onaya da camı yapıyoruz. Daha sonrada arabanın kenarlarını bir koyu renkle noktalıyoruz. Bu isleme, bildiğiniz, gibi smooth deniyor. Fazla aşırıya kaçmadan koyu renkleri kullanın. Resimde bu işlemi daha iyi görüyorsunuz. Öteki aksesuarları da boyadıktan sonra arabamız bitiyor.

Bu aylık bu kadar, unutmayın] Resim yaramamız devam ediyor. Yaptıklarınızı bize gönderin. Umarız düşündüğümüz kadar çok katılım olur. Gelecek aya kadar Görüşmek üzere hoşçakalın.

VIDEO DIRECTOR 1.0

Lütfü GÖZGÜCÜ - Mehmet GÖZGÜCÜ

Merhaba arkadaşlar, işte yeni bir konu ve yeni bir program daha, pıt »gramımızın adı. Video Director. Yaptığı işler mi? İşte onlar gerçekten muhteşem şeyler ve biz bu programı en ince ayrıntısına kadar sizlere anlatmaya çalışacağız.

Öncelikle yaptığı idlerden biraz sözedelim; adından da anlaşıldığı gibi video kamera ve video yardımı ile elde edilen görüntülerin, Amiga yardımı ile oynatılması Şunu da hemen söv I ivelim; bu program lam anlamıyla, bir profesyonel video kamera ve video'nun yaptığı tüm işlemleri yapıyor: üstelik uzaktan kumandası bile var!

Gelelim programın yüklenmesine: öncelikle Workbench'i yüklüyor, daha sema Video Director disketini takıyorsunuz.

DİSKETTEKİ İKONLAR:

Bu disketin içindeki ikonlar şöyle

1- Readme: Eğer ingilizce bilginiz yeterli ise burayı okuyun, ama bilgisi yeterli olmayanlar üzülmesinler, çünkü buradaki açıklama programı kullanmanıza yetecek.

2- Connect.Pic: Bu ıkonu kliklediğinizde. karşınıza Amiga'nızı. video kameranızı ve 'lığa parçalan nasıl bağlamanız gerektiğini gösteren bir tablo çıkacak, lütfen dikkatle inceleyin.

3- Genlock.Pic: Bu ikona kirlediğinizde karşınıza Amiga'nızı. Genlock'u ve diğer parçaları gösteren bir tablo çıkacak. lütfen bunu da dikkatle niceleyin

4- System: Sistem ile ilgili programların bulunduğu [kon,

5- Preferences: Kolaylıklar ikonu. yani printer seçiminiz vb. şeyler için.

6- Shell: Bilindiği gibi shell'e giriş için.

7- Trashcan: Yine bilindiği gibi işe yaramayan dosyaların atıldığı yer.

8- Video Director: Geldik en önemli ikona yani programı çalıştırabileceğiniz ikona. Bu ikonu (dikkediğinizde karşınıza 4 ikon daha çıkacak, bunları imdi sırasıyla açıklayacağım.

a ı Install Drivers: Programda öncelikle yapmanız gereken iş. Amiga'nızla beraber çalışacağınız video kamera ve video'nuzu tanıtmak- İşte bu işlem için gereken seçenek bu ikonla verilmiş. Bu bölümde sizlere sunulan 13 adet drive var:

1-AG1960: Bu drive, bir Panasonic modeli. Bunu seçerseniz. VCR bağlantınızı Selectra serial interface olarak kullanmanız gerekir.

2-INFRARED: Bu drive genel kapsamlı bir drive olup. Gold Disk Infrared interface ile kullanılır ve kontrolü programımızda bulunan uzaktan kumanda ile kendi kullandığınız VCR'ı ve CAMCORDERS'ı kumanda edebilirsiniz.

3-LANC 1: Bu drive da Gold Disk Lane interface ile kullanılır ve SONY P50 sensı kameralarla uyumlu.

4-l.ANC 2: Bu da yine Gold Disk Lane Interface ile kullanılır ve SONY F30/F40 seri kameralar ite uyumlu.

5-LANC 3: Geldik sonuncu LANC "a: yine Gold Disk Lane interlace ile kullanılır ve SONY V9 serisi kameralarla uyumlu

6-MAM Al. 4 DIGIT: Bu drive'ımız 'manually-operated devices', yani eski model VCR'i olanlar için. Bunda sadece 4 adet digital tape sayacı bulunur. Ancak maalesef programdaki uzaktan kumanda bu drive'da işlemivor.

7-MANUAL HMS: Yine eski model VCR'ı olanlar için: bunlar da sadece HMS (Hours. Minutes. Seconds) sayacı bulunan VCR'lar. Yine malesef programdaki uzaktan kumanda bu drive'da işlemiyor.

8-MANUAL l-IMSF: Bir üstteki seçenek ile aynı ancak ilave olarak sayaca Seconds'dan sonra bir de Frames eklenmiş. Yine programdaki uzaktan kumanda islemiyor.

9-NEC PC-VCR: Bu drive NEC PV-S98A (PC-VCR) ile kullanılır. Ancak gerçek zaman kod bilgisi yok. Fakat düzenli bir 'Hours, Minutes. Seconds' sayacı var.

10-V-BOX I: Üçüncü seçenek olan LANK I ile aynı: yalnız SONY V-BOX interface"! Control L ile işlem görür. SONY F50 serisi kameralarla uyumlu.

11-V-BOX 2: Bir üstteki seçenekle aynı, sadece SONY F3G7F40 serisi kameralarla uvumlu.

12-V-BOX CONTROL S: Bu drive da üstteki seçenekle aynı. İlave olarak uzaktan kumanda. Control L yerine S ile işlem görür.

13-V-BOX TC: Yine Control L ile işlem görür ve SONY V801 serisi kameralarla uvumlu.

DRIVE TANITIMI:

Evel, şimdi sıra size uygun olan drive'lan belirleyip install etmeye geldi. Yukarıda belirttiğim 13 seçenekten CAMCORDERS olanlar, kameralar için: VCR ise. kayıt yapacağınız videomuz için. Şimdi öncelikle SOURCE DECK DRIVE mızı seçip INSTALL AS SOURCE DECK DRIVER kutusunu klikleyin. Hemen arkasından da RECORD DECK DRIVE'ınızı seçip INSTALL AS RECORD DECK DRIVER kutusunu klikleyin. Böylelikle cihazlarınızı tanımlamış oldunuz. Tabii klikleme işleminden önce disketinizin protect'i açık olmalı.

b) TRAIN REMOTE: Evet, cihazlanmızı tanımladığımıza göre artık uzaktan kumandamızı da test edip ayarlayabiliriz. Önce trainremote kutusunu klikleyin. Daha sonra karşınıza bir uzaktan kumanda paneli çıkacak. Sol tarafta TRAIN, sağ tarafta TEST yazıyor. Siz önce TRAIN'i seçeceksiniz. Ama hepsinden önce, yukandaki menüden Signal Bırsts'ü (Sinyal şiddeti) ayarlayın (1-5). Daha sonra, yine yukandaki menüden DECK'leri sırasıyla seçip TRAIN'in allında bulunan "Play, Stop, Pause, Rewind, FFvvd, Record" kutularını klikleyin. Bu işlemi bitirdikten sonra TEST bölümüne geçin ve yine sırayla TEST'in altındaki komutları klikleyin. eğer bir problem yoksa sıra kaydetmeye geldi. Aşağıda bulunan SAVE DATA FİLE kutusunu klikleyin ve işlem tamam. Tabii yine diskinizin protect'i açık olsun. Trainremote *u kullanabilmeniz için. yukarıda belirttiğim 13 maddeden uygun olanını seçmeniz gerekiyor. Yani. eski model bir VCR kullanıyorsanız (MANUAL olan seçenekler 6. 7. 8). trainremote işinize yaramaz. Boşuna denemeyin programınız kitlenir.

c) VDATA: Bu ikon, tanımladığız cihazların install edildiği ikondur. Yaptığınız tüm install'lar buraya kaydedilir.

d) VIDEO DIRECTOR": Geldik ana program ikonuna. Klikledikten sonra eğer bağlantılarınızda ve install'larda bir hata yoksa, doğrudan program; hata varsa, hata mesajı çıkar. Gerekli düzeltmeleri yaparsınız.

Sıra geldi menülere:

1-PROJECT: Burada 6 seçenek var:

a) NEW: Yeni bir sayfa açmak için.

b) LOAD: Önceden yapılmış küpleri çağırmak için.

c) SAVE: Yapılan küplerin kaydı için.

d) PRINT: Yapılan küplerin printer'dan Çıktısını alabilmek için.

e) ABORT: Yapımcı firma reklamı.

f) QUIT: Programdan çıkmak için.

2-COMMANDS: Burada iki seçenek ve onların alt seçenekleri var:

a) ASSEMBLE OUTPUT TAPE: Yapılan kliplerin bir araya getirilmesi.

Hunini için 3 seçenek var:

a1) FROM IIRVI CUP. İlk küpier. itibaren.

a2) 1 ROM SELECTED CUP Seçilen herhangibir klipten itibaren,

a3)CREATE PRINTOUT: Printout yaratma

c) *CALIBRATE SOURCE TYPE*: Esas klip için kalibrasyon ayarı.

Bunun için 4 seçenek var:

b1) FROM START OF TYPE: Başlangıç tipinin kalibrasyon ayarı geçerli olur.

b2) FROM CUP START: Başlangıç klip'inin kalibrasyon avarı geçerli olur.

b3) FROM CUP END: Son küp'teki kalibrasyon ayarı geçerli olur.

M) FROM LAST PRINTOUT: Son printout alma esnasında kullanılan kalibrasyon ayarı kullanılır.

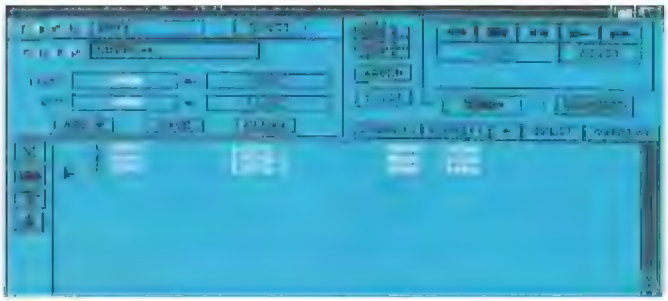
3-EVENT **LIST:** Listeleme bölümü. Burada 4 seçenek var;

a) IMPORT ASCII: Dışarıdan ASCII olarak liste almak.

b) EXPORT ASCII: Yapılan ASCII listelerin diskete kaydı.

c) COLLAPSE SCENES: Yapmış olduğunuz görüntünün açılıp, kapanmasını sağlar.

d) EXPAND SCENE: Yapmış olduğunuz

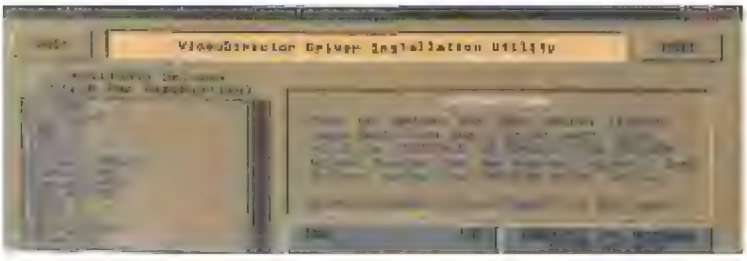


görüntüyü büyütmeye yarar.

4-TAPE LIBRARY: Kaset belirle me bölümü. Burada 6 seçenek ve onların alı seçenekleri var:

a) LIBRARY WINDOW: Burası size kullandığınız ya da kullanacağınız bantların üstesini verir.

b) SORT: Bantları SORT eder. yani sıralar.



Bunun 3 seçeneği var:

bl) BY TAPE: Sadece bantlar için SORT.

bl) BY CLIP: Sadece küpler için SORT.

bS) BY TAPE & CLIP: Hem bant, hem de küpler için SORT.

c) SHOW: Burası bantların gösteriminin seçildiği yer.

Bunun için de 3 seçenek var:

el) ALL TAPES: Bütün bantların gösterilmesi için.

c2) CURRENT TAPE: Sadece o anki bantın gösterimi için.

c3) SELECTED TAPES: İstediğiniz bantları işaretlemek suretiyle göstermek için.

d) SELECT TAPE: Bant seçmek için kullanılır.

e) RENAME TAPE: Bantların isimlerini değiştirmek için kullanılır.

f) DELETE TAPE: Bantları silmek için kullanılır.

5-OPTIONS: Seçenekler bölümü. Burada 7 seçenek var:

al RECORD TIME: Kayıt zamanı. Eğer islerseniz kayıl süresini görebilmeniz için.

b) SEQUENCE NUMBERS: Sıra numaraları. Bunu da isteğinize bağlı olarak görebilirsiniz.

c) SPEAK MESSAGES: Eğer isterseniz, Amiga'nız tüm uyanları size konuşarak iletebilir.

d) GENLOCK: Genlock seçimi için. 2 seçeneği var:

dnSUPERGEN200()S

d2) OTHER GENLOCK: Eğer SUPERGEN 2000S kullanıyorsanız yukarıdakini, başka GENLOCK kullanıyorsanız bu seçeneği seçeceksiniz.

e) INTERLACE: Ekranı INTERLACE olarak değiştirir.

f) SET PRO-ROLL TIME: Bantın sarım zamanım ayarlamaya yarar.

g) SAVE OPTIONS: OPTIONS menüsünde yaptığınız işlemleri diskete kaydeder.

Evet menüleri bitirdik. Sıra ekranda bulunan bazı işaretlerin anlamlarına geldi.

İKONLAR:

TAPE: Bu kutuda kullanılan ya da seçilen bantın ismi yazar.

CLIP: Bu kutuda küp isimlerini görebilirsiniz.

EJECT: Banımızı çıkarmaya yarar. Yani iptal etmeye.

START: Başlangıç sayacını gösterir.

END: Bitiş sayacını gösterir.

ADD: Klip'e eklemeler yapmanızı sağlar.

SAVE: Kayıl için.

CLEAR: Küpleri silmek için.

MAKAS: İstediğiniz bir bölümü silmek için.

FOTOĞRAF MAKİNASI: İstediğiniz bölümleri

çoğaltmak için.

SİLİNDİR: Undo komutunun işlevini görür.

AŞAĞI OK: Küp isimlerini seçmek için aşağıya kaydırır.

SCENE» ve **SCENE«:** Görüntüleri ileri ve geri almaya yarar.

SPLIT: Küpleri ayırmaya yarar.

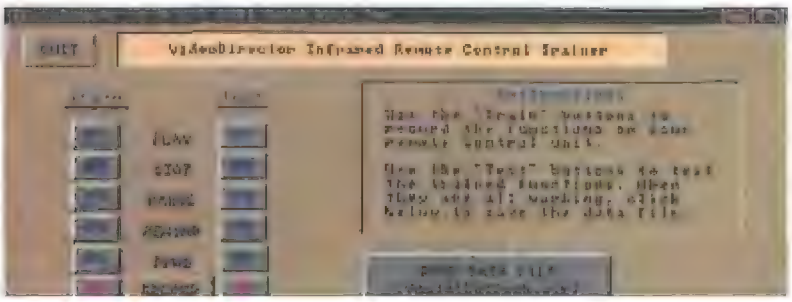
OVERLAY: FADE ayarını yap-

mak için. Yani görüntünün yok olma süresini ayarlamak için.

RESET: Yapılan işlemleri reset'lemek için.

CAL: Yukarıda menülerde açıkladığım kalibrasyon ayarını ekrandan yapmak için.

Ayrıca uzaktan kumanda kullanılar da RESET'in yanındaki kumanda panelini kullanacaklar.



KLİPLER NASIL YARATILIR?

Peki. küp"leh nasıl yaratacaksınız?

Öncelikle, video kameranızla istediğiniz bir görüntüyü yakalayın. Daha sonra bunu birinci klip olarak programınızda tanıtın. Eğer daha fazla klip tanıtmak istiyorsanız, aynı işlemi yaparak sırayla klipslerinizi tanıtın. Gerekli birleştirmeleri ve değişikliklerinizi yaptıktan sonra video'nuza kasetinizi takın ve kayıt işlemini tamamlayın. Burada tekrar belirtiyorum eğer kullandığınız interface programdaki uzaktan kumanda ile uyuşuyorsa video'nuzu buradan kumanda edebilirsiniz.

Evet. geldik programımızın sonuna, şimdi sizlere birkaç önemli hususta bilgi vereceğim. Lütfen burayı dikkatle okuyun ve uymaya özen gösterin:

Bu programı kullanabilmeniz için gerekli olan şeylerin başında, tabii bir Amiga gerekli. Bunun yanında ara bağlantılar için özel kablolar, bir CAMCORDERS ve bir uzaktan kumandası olan VCR gerekli.

Bu kablolar, Amiga'nın serial portu ile ikinci joystick portuna bağlanacaktır.

AMIGA'NIZI. VİDEO CİHAZLARINIZI VE İLGİLİ KABLOLARINIZI BAĞLAMADAN ÖNCE MUTLAKA KAPATMIŞ OLMALISINIZ. EĞER AMIGA AÇIKKEN BAĞLANTI YAPMAYA ÇALIŞIRSANIZ. CİHAZLARINIZA ZARAR VEREBİLİRSİNİZ.

Gelelim kullanacağınız hafızaya. Eğer 512K kullanıyorsanız, hiç heveslenmeyin; çünkü bu program için en az 1MB gerekli. 1MB'ta da çok şatafatlı küpler kullanırsanız, programı kilitleyebilirsiniz.

Bu yüzden öncelikle basit şeyler yapın. Evet. hepinize başarılar dilerim.

Hoşçakalın...

DAİMA...

UÇABİLSELERDİ...

Geceden mavi duruluklar içinde sessiz, sakin bıraktığım gökyüzü, sabah bulutlanmış, gri, yağmur dolu... Uzaklar daha bir kızılötesi, fırtına habercisi... Bahçemi ne güzel derleyip toparlamışım... Kameriyemde sarmaşıklar... Hemen altında dostları bekleşen masalar, sandalyeler... Güller bir yanda renk renk, Karanfiller, menekşeler, begonyalar, akşam sefaları, mis kokulu sümbüller... Daha ötede baharla pıtırak pıtırak aşmayı bekleyen ekinler... Yıllarımı almış hepsi...

Bu sabah ortalık bl tuhaf... Sıkı bir sağnak, şimalden bir deli rüzgar... Yeni tohumlar beynimde... Yine de kaygılıyım bahçemden yana... Doğru arka bahçeye... Vaktiyle ölmüş ağaçlardan otuz-kırk ağır gövde, testere, çekiç, macun ve çiviler...

Yağmur yağdı yağacak... Ekinler yine ekilir, lakin ekmekle büyümüyor dostlar Tufan öncesi bir gemi yapmalıyım...

Günlerce sürdü inşaat...

Tüylü kalemlerle parşömen kağıtlara yazılmış çağrılar gönderildi dostlara... "Dostlar, ortalık tuhaf görünüyor, yağmur yağdı yağacak... Fırtına ardında tepelerin... Birileri koştururken, bilerek bilmeyerek ezebilirler çiçeklerimizi... Kaçışanlar arasında değilseniz, arka bahçedeki ahşap gemime gelin..." Gibisinden birşeyler... Gelen geldi...Sağnak, fırtına, seller aldı her yanı...Şöyle bir yükseldi, yola çıktı gemi...

Burunda Kızılderili duruşuyla yeni sahiller arandı aylarca... Çok soğuktu... Üşüyenler gövdeden tahtalar söküp yaktılar...

Gemi ahşaptı... Yandı, battı...

Gömülüşü hissettiğimden, günler öncesinden üst güvertede uçma kursları verdim kendi kendime... Kimseler gelmedi... Gizli gizli bakıp, uçmayı öğrenmeye çalışanlar kaçmadı gözümden...

Gemi battı... Değişik yönlere yüzmeye başladı dostlar...

Belli belirsiz gümüşi kanatlarımda seyrettim olup bitenlen...

Bazıları bir adaya yöneldiler... Uçup, adanın yerlileriyle konuştum onlarda önce... "Gelenler bizdendir... Yardım edin... Yardım edelim... Kuru giysiler, yiyecek, sıcak yatak... Bizdendir hepsi..."

Dostlarım sahile doğru yüzerken korkuyorlardı... Dostça karşılandılar... Benimle uçmadıkları için kızmadım... Dostlarımdı...

Ölümden döndüklerini gördükten sonra huzurla uçup gittim...

Yeni sahillerin keşfine...

Işık hızında yeni renkler buldum asırlarca...

Asırların ötesinde zamansızlığı ..Mekansızlığı...

Hiçbir yere ait olmadığımı hissettiğim an, her yere ait olduğumu...

.....

içimizde en son kalan İlkel (I) duygu "hasret" galiba...

Dostlarımı özledim...

Yönsüz ve zarif bir dalışla alçaldım onları bıraktığım adaya...

Tam onlara gözleri sevinç yaşlı çocuklar gibi anlatacakken gördüklerimi, benden ayak bastı parası istediler...

Basmıyordum ki, görmediler...

Yepyeni bir medeniyet kurmuşlar adaya...

Otoyollar, bilgisayarlar, dev iletişim ağlarında İletişimsizlik...

Şu kadar metrekare içinde yaptıkları tatlı bir gurur yerleştirmişti yüzlerine...

Oysa daha ötelere gidebilirlerdi...

Uçabilselerdl...

Denemediler...

İlhan ***İREM***

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

C yolculuğumuz devam ediyor. Bu ay da aynı şekilde yeni örneklerimiz ile yazımızı sürdürüyoruz.

Hatırlayacağınız gibi. geçen ay Menudesign adı altında bir örnek program üzerinde çalışmıştık. Bu örnek ile kendi utility program arşivimizi hazırlayabiliyor ve çalıştırabiliyorduk. Bu örneğimizin en büyük faydası, bizlerin de artık kendi utility programlarımızı hazırlayabileceğimiz! görmüş olmamız.

Yeni örneklerimize geçmeden önce. Compile ve Link işlemleri için kullanabileceğimiz parametre listesini vermek istiyorum. Bu parametreler ile programımızın hafıza modelini, hangi hafıza bölgesinde bulunacağını, asssembler listesini isteyip istemediğimizi belirtebiliyoruz. Bu sayede, örneğin programımızın assembler listesini incelememiz mümkün olabiliyor. Dikkat edin; Assembler listesi dedim!! Dikkat!! Dikkat!!.. Buradan da anlaşılacağı gibi, C derleyicimiz aynı zamanda bir assembler derleyicisi. Yazmış olduğumuz C programı. Compile vasıtasıyla assembler'a çevrilir. Fakat siz bu assembler listesini göremezsiniz. Görebilmeniz için aşağıda vermiş olduğum parametre listesini kullanmanız gerekiyor.

Compiler Parametreleri:

-a	assemble etmeden uzantısı .asm olan dosyayı yarat
-c	link etmeden uzantısı .0 olan dosyayı yarat
-s	uyarı mesajlarını yazmadan compile et
-t	C source cümlelerini assembler listesine at
+c	geniş code'lu hafıza modelini kullan
+d	geniş data'lı hafıza modelini kullan
+l	integer ve sabitleri 32 bit'lik long'a çevir

Link Parametreleri:

-Iname	ihtiyaç oları module'ü name.lib'ıe ara
+C[cdb)	code, data ya da bss'leri chip hafızaya yükle
+F[cdb]	code, data ya da bss'leri fast hafızaya yükle

Compiler ve Linker parametreleri ayrı ayrı verilmiştir. Örneğin bir programımızın asssembler listesini görmek istersek, compile sırasında:

```
cc -a prog.c
```

yazmalıyız. Bu sayede Compile programı C programının asssembler listesini çıkaracaktır. İstersek bu Liste üzerinde değişiklik yaparak yeniden compile edebiliriz. Gelecek ay bu konu üzerinde daha geniş olarak duracağız ve C programlarımızda asssembler programlarımızı çağırmayı öğreneceğiz.

Yukarıdaki parametreler Aztec C Versiyon 3.6 içindir. Elinde yeni versiyon 5.0'ı olanlar bu parametreleri şu şekilde kullanacaklar:

```
cc -3 -a prog.c
```

Bu konudaki geniş bilgiyi disketinizdeki doküman dosvalarından öğrenebilirsiniz.

Link işlemleri sırasında, programımızı istediğimiz hafıza bölgesine (Chip ya da Fast) atabiliriz. Bu işlem özellikle assembler programları yazdığımızda işimize yarayacaktır.

Şimdi bu ayki örneklerimize geçebiliriz. İlk örneğimiz, joystick ya da joystick portlarımızı kontrol için. Programı çalıştırdıktan sonra joystick'imizi hareket ettirerek hangi yönün sağlam ya da bozuk olduğunu öğrenmemiz mümkün. Programımız tamamı aşağıda olduğu gibi:

```
#define PORT 2

short *joy=0xdff008+2*PORT;
char*cia=0xbfe00l;

main()

  while(1) {
      if(*joy&2) printfC'SOL");
      if(*joy&512)printf("SAG");
      if((*joy»l**joy)&1) printf'("ASAGI");
      it'((*joy»l^A*joy)&256)printf("YUKARI");
      if(!(*cia&64*PORT))printf("ATES");
      printf("\n"):
  }
}
```

İlk satırdaki önişlemci komutu ile, PORT macro sabitini belirtiyoruz. Burada 2 sayısı 2. portu kullanacağımızı belirtiyor. Aynı şekilde I. portu da kontrol etmemiz mümkün.

Diğer satırda "joy" değişkeni short tipinde tanımlanıyor. Aynı zamanda bu değişkeni pointer olarak tanımlayarak joystick portuıu görüntülemesini de sağlıyoruz. Portu görmemizi sağlayan adres." hex olarak 0xdff008+2*PORT'dir. short tipindeki değişkenler, 2 byte'lık bir yer kaplamaktadır. Bu adres de aynı şekilde bize 16 bitlik bir sayı ile geri döneceğinden, biz de short olarak tanımladık. Tanımlarken short yerine WORD tipi yazmanız da mümkün. Çünkü short ve WORD tamamen aynı özelliklere sahiptir. Fakat WORD tipi kullanırken, programınızın başına #include <exec/types.h> yazmanız gerekir. WORD bu dosya içerisinde short olarak define edilmektedir.

İkinci satırda 'fire' tuşunu kontrol için 'cia' değişkenini 0xbfe001 adresini görüntüleyecek şekilde tanımlıyoruz. Sonraki satırlarda ana programa girerek 'while' komutu ile sonsuz bir döngüye giriyoruz. Döngü içerisinde 'if' satırları ile joy değişkeninin bit durumunu kontrol ediyoruz. Örneğin joystick'i sola çekerek 0xdff008+2*PORT adresinin 2. bit'inin ' 1' olup olmadığını öğrenerek durumu ekrana yazıyoruz. Diğer satırlarda da aynı şekilde bu adreslerin bit durumlarını kontrol ederek döngüye devam ediyoruz. Döngüden çıkmak için klasik hareket 'Ctrl-C yapıyoruz.

Bu ayki ikinci örneğimiz günün tarihini ve saati öğrenmemizi sağlayan kısa bir program. Bu iş için iki komut kullanıyoruz. Konıutlar Aztec firmasının hazırlamış olduğu kütüphanede mevcut. İlk komut timer'dan zamana karşılık bir değer okuyor. Timer bilgisayarımızın içerisinde devamlı çalışan bir sayıcı olarak çalışıyor. Daha sonra biz bu değeri okuyarak 26 byte'lık bir diziye çeviriyoruz. Diziyi ekrana yazarak sonucu görüyoruz.

```
main()
 {
long *tloc;
long *clock:

/* Timer'dan zamana karsilik bir değer okur */
time(tloc):
/* Bu değeri 26 karakterlik ASCII ye çevirir */
clock=ctime(tloc):

printf("%s\n" .clock):
```

Diğer programımız ikinci örneğimizin daha gelişmişi. Program

çalıştıktan sonra bir window açarak tarih, saat ve hafıza durumunu görüntülüyor. Ayrıca programı AmigaDos'tan run komutu ile MultiTask olarak çalıştırmak mümkün. Şimdi programımıza bir göz atalım;

```
/*STATUS   (c) 9.1.1992 by CENKER OZKURT */
#include <stdio.h>
#include <exec/exec.h>
#include <exec/execbase.h>
#include <graphics/gfxbase.b>
#include <intuiiion/intuiionbase.h>
#include <exec/memory.h>

struct NewWindow windef = {
  200. 0. 440, 22.
  -1,-1.
  CLOSEWINDOW,
  WINDOWCLOSEIWINDOWDRAG ,
  NULL. NULL,
  NULL.
NULL, NULL. 0, 0. 0, 0,
WBENCHSCREEN
}:

struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window   *win;
struct RastPort *rp;

main()
{
long *tloc;
long *clock:
long c[24];
char *msg;
char a[ 100];
int ChipFree.FastFree;

IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library", 0);
GfxBase = OpenLibrary ("graphics.library", 0);
win = Open Window (&windef):
rp=win->RPort;

SetTaskPri(FindTask((char *) 0), -128);
SetWindowTitles(win,"STATUS(c)1992 by Cenker OZKURT",0);
while(l) |
if (msg = GetMsg (win -> UserPort)) |
      ReplyMsg (msg);
      Close Window(win);
      CloseLibrary(GfxBase);
      CloseLibrary(IntuitionBase);
      return;
  }
  time(tloc);
  clock=ctime(tloc);
  strncpy(c,clock.24);
  ChipFree = AvailMem (MEMF_CH1P);
  FastFree = AvailMem (MEMF_FAST);
  sprintf(a."%s CHIP=%d FAST=%d",c,ChipFree.FastFree);
  Move(rp.23.18);
  Text(rp.a.strlen(a));
}
}
```

Programın ilk satırlarında #include önişlem komutları ile gerekli olan macrolar ve fonksiyonlar tanımlanıyor. Struct satırlarında kullanılan yapılar belirleniyor. Main() fonksiyonu içerisinde Intuition ve Graphics Library Meri açılıyor. OpenWındow() ile window'umuz hazırlanıyor ve SetTaskPri() ile çalışmaya başlayan programın task'lar arasındaki öncelik sırası belirleniyor. -128 en düşük değeri belirtiyor. Öncelik sırası -128 ile +127 arasında ayarlanabilir.

Sonraki satırda aynı şekilde sonsuz döngüye giriyoruz GetMsgO fonksiyonu ile window'dan mesaj gelip gelmediğini kontrol ediyoruz. Window'u kapama mesajı geldiğinde 'if bloklarına girerek programdan çıkıyoruz. Aksi takdirde alt satırlara geçilerek tarih, zaman ve hafıza durumunu öğreniyor ve window'a yazıyoruz.

Bu ayki üçüncü ve son programımız da C'de kayan yıldızlar! Birçok demoda karşımıza çıkan bu yıldızlan ben de C'de sizler için hazırladım. Programımız çalıştıktan sonra ekranın ortasından bize doğru yıldızlar kayacaktır. Programımızın bazı avantajları da bulunmakta. Bunların başında kayan yıldızların hızını ve sayısını ayarlamak geliyor. Bununla birlikte yıldızların hangi noktadan bize doğru geleceğini belirleyebiliyoruz. Programın mantık kısmım anlamayı size bırakıyorum. Eğer bunu anlayabilirseniz yıldızlan tersine sizden uzaklaştırabilirsiniz. Şimdi programımızı inceleyebiliriz:

```
/* Programming by Cenker OZKURT */

#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <graphics/gfxbase.h>

#dcfine NSTARS    30

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;

struct NewScreen scrdef = {
  0, 0, 320, 256,
   1,       /* # planes */
  -1,-1,
  NULL,
  CUSTOMSCREEN,
  NULL, NULL, NULL, NULL
};

struct NewWindow windef ={
0,0. 320. 256,
  -1.-1,
  CLOSEWINDOW.
  WINDOWCLOSE.
  NULL, NULL, NULL, NULL, NULL,
  0,0,0. 0,
  CUSTOMSCREEN
};

struct Window *win;
struct Screen *scr;
struct RastPort *rp;
int x[NSTARS], y[NSTARS|, z[NSTARS];
```

```
int xo|NSTARS], yo[NSTARS];

long seed:

main ()
{
int xs. ys;
long *msg:
int magic, inc;
register int i, fz:

magc=128;
inc=6;

openstuff ();
SetRasl(rp. 0L);
SeıRGB4 (&(scr -> ViewPort), 0L, 0L, 0L,0L);
SetRGB4(&(scr-> ViewPort), 1L, 15L. 15L, 15L);

for (i=0; i<NSTARS: i++) point(i):

while(1) {
  for(i=0; i>NSTARS; i++) {
      if((z[i] -= inc) <=0) point(i);
      fz = z[i];
      xs = x[i] * magic / fz + 160;
       ys  = y[i] * magic/fz+128;
      SetAPen (rp. 0L);
      WritePixel (rp. (long) xo[i],(long) yo[i]);
      if (xs < 0 || xs >19 || ys < 0 || ys > 255) {
          point(i):
      }
      else {
          SetAPen(rp, 1L);
          WritePixel (rp,xs,ys);
          xo[i|]= xs; yo[i]=ys;
       }
    }
    If (msg = GetMsg (win -> UserPort)) {
       ReplyMsg (msg)
       Break;
    }
}
closestuff ();
{

point(i)
register int i;
{
  x[i]=rnd(256)-128;
  y[i]=rnd(150)-75;
  z[i]=255
{

Openstuff ();
{
if (IntuitionBase = OpenLibrarv ("intuition.library"),0L))) {
    printf ("Intuition open failed.");
    closestuff();
}

if (!(GfxBase = OpenLibraıy ("graphics.library",0L))) {|
   printf ("graphicsopen failed.\n");
   closestuff();
 }

if (!(scr = OpenScreen (&scrdef))) {
   printf ("Can't open screen.\n");
   closestuff();
   windef.Screen = ser;
   if (!(win = OpenWindow (&windef))) {
     printf ("Window painted shut.\n");
     closestuff();
   }
   rp = &(scr-> RastPort);
   }

   closestuff ()
   {
   if (win) CloseWindow(win);
   if (ser)   CloseScreen(scrr):
   if (GfxBase) CloseLibrary(GfxBase);
   if (IntuitionBase) CloseLibrary(IntuitionBase);
   }

   rnd(max)
   int max:
   {
   int result = (int)(seed % max);
   long datevec[3], *DateStamp();

   if (seed = 0L) {
      DateStamp (datevec);
seed = (UWORD) (datevec[1] * datevec[2]);
} else {
if (seed > 0xS0000000L) seed = ((seed << 1) ^
0x1D872B41L):
else seed <<= 1:
   }
   return (result):
   }
```

Program açıklamamıza geçelim. İlk olarak #include dosyaları ve struct satırları işleniyor. Aradaki.

```
#define NSTARS    30
```

satırı ile yıldız sayısını 30 tane olarak belirliyoruz. Bu sayı ile oynamanız mümkün. Diğer satırlarda Screen ve Window yapıları belirlenerek tek plane'lik bir ekran açılıyor. Tek plane'lik bir ekranda 2 adet rengimiz mevcut. Taban rengini siyah, yazı rengimizi ise beyaz olarak main() içerisindeki SetRG4() fonksiyonları ile tanımlıyoruz. Diğer satırlarda ise yıldız koordinatlarını ve ivmesini saklamak için integer olarak değişkenler kullanıyoruz.

main() içerisinde kullanılacak olan değişkenler de tanımlandıktan sonra, openstuff() ile bütün ekran ve library'ler hazırlanıyor.

```
SetRast(rp.0L);
```

satırı ile açılan window'un, çerçeve rengini zemin renk olarak seçiyoruz.

```
SetRGB4 (&(scr -> ViewPort), 0L. 0L, 0L, 0L);
SeıRGB4 (&(scı -> ViewPort), 1L, 15L, 15L, 15L);
```

Yukarıdaki satırlarda da zemin ve kalem rengi paletten seçiliyor. Sayıların yanındaki 'L" karakteri, değerin LONG olarak değerlendirileceğini belirtiyor, "(long) 1" ile "1L" arasında bir fark yok. Her iki yazım şekli de tip değişimini sağlıyor.

Diğer satırlarda yıldızlar belirlenerek bize doğru kaymaya başlıyorlar. Yıldız sayısını azalttığımızda hız biraz daha artacaktır. Window"umuzun sol üst köşesini kliklediğimizde programımız sona erecektir.

Program içerisindeki md() fonksiyonunu, rastgele sayı üretmek için kullanıyoruz. rnd(100) verdiğimizde, fonksiyon -100 ile 100 arasında bir sayı ile geri dönecektir. Bu alimlini siz de kendi programlarınızda rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Programlarımız bu aylık da bu kadar. Gelecek ay C'de assembler rutinlerinin nasıl kullanıldığını sizlere göstereceğim. Şimdilik hepinize iyi çalışmalar..

PROWRITE 3.2

CEMAYGÜN

Birgün dergiye gittiğimde Kağan'la karşılaştım. Saçını başını yolarak geçen gece Word Perfect'le yaşadığı korkunç tecrübeleri anlatıyor, bu arada programa ve programcılarına verip veriştirmeyi de ihmal etmiyordu. Bütün olaylar benim gayet salakça bir biçimde "AA, sen niye Word Perfect kullanıyosun ki? Prowrite yok mu sende?" dememle başladı. Kağan önce bana saldırmaya hazırlanıyordu, sonra vazgeçip Mahmure ablaya döndü ve "Hssss, yoksa bunun Prowrite'la yazmasına izin mi veriyorsunuz? Haa, bu arada kretuarı bir dakka ödünç alabilir miyim?" dedi. Bütün bunların sebebini sonradan öğrendim. Prowrite dosyalan bizim derginin hazırlanmasında kullanılan Ppage programı ile tam uyumlu olmadığından bizim yazarların çoğu yazılarını Word perfect ile yazmak zorunda kalıyormuş. Benim bundan haberim yoktu. Hatta söylentilere göre aralarında dilekçe toplayıp insan haklan komisyonuna başvurmaya bile karar vermişler. Fakat o gün Mahmure abla, Kağan'a sürprizi verdi. Prowrite 3.2 gelmişti ve bu versiyonda Ppage dosyası olarak kaydetme imkanı vardı. Kağan'in kabuslan sona ermişti. Benimse hala birşeyden haberim yoktu.

Evet, gelelim işin ciddi kısmına. **Prowrite,** aslında tam anlamıyla bir kelime işlemci. Yani sadece bizim gibi ufak yazılar yazanlar için değil, gerçek yazarlar için de yeterli olabilecek bir program. Ve bence bu versiyonu daha kullanılabilir, insanın gözünü daha az korkutuyor. Önce programın genel yapısından bahsedeceğim, Programda her yazı bir pencerenin içinde durur ve bunlar taşınabilen, öne veya arkaya atılabilen, boyutları değiştirilebilen klasik workbench pencereleridir. Bu pencerelerin sağ ve altındaki ufak okları veya yine burada bulunan kaydırma kutucuklarını kullanarak yazıyı yukarı, aşağı, sağa veya sola kaydırabiliriz. Sol alt köşeden hangi sayfada olduğumuzu öğrenebilir, bunun yanındaki okçuklarla sayfa sayfa ileri veya geri gidebiliriz. Birden çok yazıyla aynı anda çalışabiliriz; herbiri, üstünde adı bulunan bir pencerede gösterilir ve o yazıda işlem yapmak için o pencereyi kliklemek yeter. Yukarıda bize yardımcı olması bakımından bir cetvel ve bir dizi ikon bulunur. Bunun dışında herşey sağ tuşla ulaşılan pulldown menlilerdedir. Bu menüleri aşağıda açıklayacağım. Yani buraya kadar yazı yazma bakımından daktilodan bir farkı yok. Bundan sonra kolaylıklar başlıyor: Mouse'la yazının herhangi bir yerini kliklediğimizde. ince bir çizgiden oluşan kursor oraya gelir. Yazmaya buradan devam edebilir, araya birşeyler ekleyebiliriz. Eğer yazının bir yerinde mouse'un sol düğmesine basar ve basılı tutarak mouse'u gezdirirsek, yazıların siyah bir zeminle işaretlendiğini görürüz. Bu işaretleme, menülerdeki fonksiyonların bir kısmı için gerekli. Bunların dışında, yazıda kursor tuşları yardımıyla gezebiliriz. Bu kadar bilgi ile artık menülerin açıklamasına geçebiliriz.

PROJECT MENU:

NEW: Yeni bir yazıya başlamak için yeni bir pencere açar. Eğer hiçbir pencere açık değilse, bu kullanabileceğimiz üç fonksiyondan biridir. Pencere sayısı sadece hafıza ile sınırlıdır.

OPEN: Daha önceden diske kaydedilmiş bir dosyayı tekrar yüklemeye yarar. Eğer hiçbir yazı açık değilse, yukarıda menüde kalan Uç fonksiyondan biridir. Seçildiğinde bir pencere açılır. Burada o an sürücüde bulunan disketin dosya listesi çıkar. Burada istediğimiz ismi klikleyip, daha sonrada *"open"* ikonunu kliklersek, o dosyayı yükleriz. Eğer bu pencereyi açtıktan sonra yüklemekten vazgeçersek, *"cancer* ikonunu kliklememiz yeterli. Eğer yüklemek istediğimiz dosya bu diskette değilse, diski değiştirip *"disks"* ikonunu klikleriz. Bize o an içine koyduğumuz disk dahil listesini alabileceğimiz disk, disket ve all directory'lerin listesini verir. Buradan içerideki diskin adını seçip *"enter"* ikonunu kliklersek, o diskin içeriğini görebiliriz. Bundan sonra aynı yukarıdaki gibi herhangi bir dosyayı yükleyebiliriz. Listede bir alt directory'ye girmek için. onu klikleriz ve tekrar üste geri dönmek için *"hack"* ikonunu kullanırız.

CLOSE: Üzerinde çalıştığımız yazıyı kapatmaya yarar. Bunu, yazılar birer pencere olduğu için, pencerenin sol üst köşesindeki kutucukla da yapabiliriz. Kapatırken, eğer yazı kaydedilmediyse bizi uyarır ve yazıyı kapatmadan önce diskete kaydetmek isteyip istemediğimizi sorar. Burada *"yes"* ikonu ile yazıyı kaydedebilir, *"no"* ile kaydetmeden çıkabilir, *"cancel"* ile de çıkmaktan vazgeçebiliriz.

INSERT: Bu seçenekle, yazının içine başka bir yazı veya resim sokabiliriz. Resimler IFF formatında olmalıdır. *"Text"* seçeneği ile yazı, "picture" seçeneği ile resim yükleyebiliriz. Yükleme menüsü tıpkı *"open'da* olduğu gibidir.

SAVE: Yazıyı, yüklendiği isimde veya daha evvel kaydettiysek en son kaydedildiği isimle diske kaydeder. Eğer aynı isimle eski yazının üstüne kaydedeceksek, bu seçenekle bunu çabucak yapabiliriz. Yalnız dikkat edilmesi gereken nokta, bu seçenekle üstüne kaydedildiğinden yazının eski halinin tamamen yok olmasıdır.

SAVE AS: Bu seçenek de yazıyı diske kaydetmeye yarar. *"New"* seçeneği ile yeni bir yazıya başladığımızda, bu yazının adı *"untitled"* yani *"isimsiz"*dir. Eğer başka bir adla, mesela hangi yazı olduğunu belli eden "bölüm 1" gibi özel bir adla kaydetmek ya da başka bir diskete kaydetmek istersek, bu seçeneği seçip istediğimiz adla kaydedebiliriz. Bu seçilince, aynı "open"da olduğu gibi bir menü çıkar. Burada dosya isimlerinin altında bulunan yeri klikleyerek, istediğimiz adı yazıp, daha sonra da "save" ikonunu klikleyerek bu yazıyı kaydedebiliriz. Geri kalan ikonlar. "open" ile aynı.

PAGE SETUP: Bu program, yazılan bir yazıyı en güzel şekilde kağıda dökmek için pekçok özellikle donatılmıştır. Dışarıdan resim alabilmesi, bunun en güzel örneğidir. Bu yüzden sayfa düzeni ve printer özellikleri de oldukça gelişmiş. Bu seçenek sayfa düzeniyle ilgili özelliklerin bulunduğu menüyü açar. Bu menüdeki *"paper size",* kağının büyüklüğünü belirtir. Eğer istediğiniz oradaki standart boyutlardan biri değilse, *"custom"*\ seçip kendi istediğiniz boyutları girebilirsiniz, *"reduce or enlarge"* ise, yüzde kaç büyütüleceğini/ küçültüleceğim gösterir. Buraya gireceğiniz değer, orjinal boyutunun yüzde kaçı kadar olacağını belirler, *"print density"* seçeneği ile basım yoğunluğunu seçebilirsiniz. Daha yoğun basarsanız, daha güzel gözükür, fakat o oranda da uzun sürer ve şerit harcar, *"orientation"* ile. altındaki şekillerden de anlaşılabileceği gibi resmin yatay mı yoksa dikey mi basılacağını seçebiliriz.

PRINT ONE: Bu seçenekle özellikler menüsüne giremeden hemen bir kopya alabilirsiniz.

PRINT: Bu seçildiğinde önce basım özelliklerini ayarlayabileceğimiz bir menüye gireriz, bundan sonra basım işlemine başlanır. Bu menüdeki *"Quality",* yazının nasıl basılacağını belirler. Bu seçeneklerden *"high"* ve *"normal"* yazının grafik olarak yüksek ve normal kalitede basılmasını sağlar. *"NLQ"* ve *"draft"* ise, yazının

kelimeye bir ek gelmiş olsa aynı olmadığından bulamaz. Fakat bu seçili değilse ve başka bir kelimenin içinde bile bu harf crubu varsa, hemen bularak bize gösterir. Eğer *"match upper/lowe case"* seçeneğini seçersek aynca yazdığımızla büyük/küçük harflerin de tutmasını bekler, harflerin aynı olması yetmez. Aramaya eğer en baştan başlamazsak, yazının sonuna gelince baştan aramaya devam edeyim mi diye sorar.

FIND NEXT: Demin find ile bulduğu kelimeden bir tane daha aramak için bunu seçebiliriz. Çünkü program birini bulunca aramayı bırakır.

CHANGE: Tıpkı *"find"* gibi çalışır, fakat bulduğu kelime veya harf grubunu bir başkasıyla değiştirir. Özellikle bir kelimeyi yanlış bildiğimizi, dolayısıyla bütün yazıda yanlış yazdığımızı farkedince. hepsini doğru yazılışıyla kolayca değiştirebiliriz.

GO TO PAGE: Çıkan pencerede gitmek istediğimiz satfa numarasını girip hemen o sayfaya gidebiliriz.

SET MARK: Yazının belli bir yerine (kusorun olduğu yere) görünmeyen bir işaret koyar.

GO TO MARK: Hemen yazıdaki işarete gider. Böylece yazının bir yerini değiştirirken birden yazının başına bakmak gerekse ve bulunduğumuz yeri kaybetmek istemezsek böyle bir işaret koyup sonra kolayca geri dönebiliriz.

FORMAT MENU:

FONT: Bu seçenek, yazımızın güzel görünmesinde en büyük önemi taşıyan seçenek. Çünkü bu seçenekle yazı yazarken kullandığımız harflerin şekillerini seçebiliyoruz, düz topaz yazının dışında çok daha şık, çok daha güzel bir karakter seti seçebiliyoruz. Ayrıca bunların boyudan da çeşitli. Özellikle benim gibi yazıyı son günlere, lıatta güne sıkıştırıp saatlerce yazı yazmak zorunda kalanlar için büyük fontlar ideal. Burada *"other"* seçeneği ile, disketteki diğer fontları görebiliyor ve yükleyebiliyoruz. Bunu yaparken kliklediğimiz fontla yazılmış bir yazı altta gözüküyor ve sağda o yazının mevcut olan boylarını görüyoruz. Bunlardan bir seçim yapabiliriz.

STYLE: Bu yazının değişik stillerde yazılmasına yarıyor. Zaten her stilin adı o stille yazdığından buna bir açıklama yapmaya gerek yok. Ayrıca buradaki *"superscript"* diğer yazılardan daha üste. *"subscript"* de diğer yazılardan daha alta yazı yazmaya yarar.

COLOR: Bu yazı için herhangi bir renk seçmeye yarar. Renklerin adlan zaten o renklerle yazılmıştır.

ALIGNMENT: Yazının güzel gözükmesi için düzgün yazılmış olması gerekir. Bu seçenek de bunu sağlamak için konmuş. *"left"* seçilirse satırlar sola, *"right"* seçilirse satırlar sağa dayanır. Eğer *"center"* seçilirse sağ ve sol tarafa boşluklar konularak her satır ortalanır. Bence en iyisi *"justified"*, çünkü bu satırlardaki kelimelerin arasındaki boşluklarla oynayarak her satırın aynı yerde başlayıp aynı yerde bitmesini sağlıyor (bizim değinin yazılan öyle yazılmıştır) ve çok daha güzel gözüküyor. Ayrıca bütün bunlar cetvelin altındaki ikon sırasında mevcut. İçine çizgiler çizilmiş dikdörtgenler şeklindeki bu ikonları klikleyerek hangisinin daha güzel gözüktüğünü görebilirsiniz.

SPACING: Satırlar arasındaki boşluğu ayarlamaya yarar, *"single"*, tek boşluk; *"1-1/2"*. 1.5 boşluk: *"double"* iki boşluk bırakmaya; "after" her satırdan sonra, *"before"* ise her satırdan önce boşluk bırakmaya yarar.

LINE HEIGTH: Satır yüksekliğini ayarlar, *"auto"* otomatik ayarlama için. *fixed"* ise hep sabit kalması için.

DOCUMENT MENU:

EDIT DOCUMENT: Benim hemen hemen 4 saattir yaptığım gibi yazıyı yazmaya yarar.

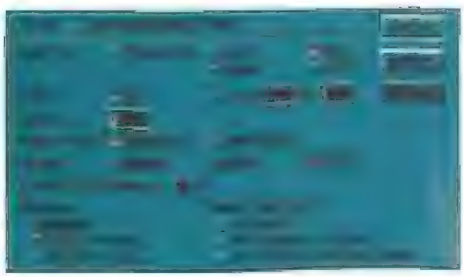
EDIT HEADER: Her sayfanın başına otomatikman konan (tabii kaldırılabilir) bir başlık vardır. İşte bunu seçince onu yazmaya başlarız. Daha sonra *"edit document'i* seçip esas yazıyı yazmaya devam edebiliriz.

EDIT FOOTER: Aynı header gibidir, fakat sayfanın altına konur.

SHOW HEADER: Yazdığımız başlığı yazının başında göstermeye yarar.

SHOW FOOTER: Yazdığımız alttaki başlığı göstermeye yarar.

LAYOUT: Sayfa düzeniyle ilgili bir seçenek daha. Burada kağıdın sağından ve solundan bırakılacak boşlukları veriyoruz. *"top"* üstten, *"bottom"* alttan, *"left"* soldan. *"right'* ise sağdan bırakılacak boşluğu belirler, *"colums number"* ile yazının kaç sütun olduğunu belirtiriz. Yani bu sayıyı artırarak sayfamızı iki-üç sütuna bölebiliriz. *"gap between"*, sütunlar arsında ne kadar boşluk olacağım belirtir. *"type"*ta ise, alttaki şekillerden anlaşılacağı gibi, yazının sütunları nasıl takip edeceği seçilir.



SPELLING: Bu seçenek, İngilizce yazı yazanlar için. Girilen herhangi bir kelimeyi içindeki büyük sözlüklerden arayıp benzerlerini veriyor, böylece imlamızı kontrol edebiliyoruz. Her ne kadar sözlüğe yeni kelimeler eklenebilse de. bunu bir Türkçe sözlüğe çevirmenin pek mümkün olacağını, olsa da kullanışlı olacağını sanmıyorum.

THESAURUS: "kelime haznesi" anlamına gelen bu seçenek, girilen bir kelimenin, kelime haznesinde olup olmadığım söylüyor.

SUMMARY: Yazdığımız yazı hakkında genel bilgi edinmeye yarıyor. Burada soldan sağa sırayla kaç harf, cümle, kelime, paragraf, satır, resim, sayfa oldu; ortalama kelime ve cümle uzunluğu gibi bilgileri budan edinebiliriz.

WIEW MENÜ:

ABOUT PROWRITE: Prowrite ve yapanlar hakkında bilgi veren bir pencere açılır.

SHOW INVISIBI^S: Yazım içinde görünmeyen ama programın anladığı, satır atlatmak ve benzeri işlere yarayan karakterler vardır. Bu karakterleri görünür hale getirir.

SHOW PAGE GUIDES: Sayfaların marjinlerini, kolonlar arası sınırlan belirleyen çizgileri görünür hale getirir.

SHOW PICTURES: Resimleri görünmez hale getirebilir, getirmeli, getirmese olmaz. Çünkü resimler görünür haldeyken ekranı kaydırmak, yazı yazmak, kısacası Prowrite kullanmak ölüm.

SHOW RULER: Yukarıda bir cetvel çıkmasını sağlar ve bize yardımcı olur. Aslında profesyoneller için, çünkü şu ana kadar hiç kullanmadım.

RULER TYPE: Cetvelin ne göstereceğini belirler. Mesela santim veya harf sayısı olabilir.

Yazının ve gözlerimin dayanma sınının sonuna geldiğim şu satırlarda, bir-iki şey söylemek istiyorum. Prowrite 3.2 ile ilgili sadece iki kötü olay yaşadım. Birincisi arada sırada yavaş kalması, ama bu normal kullanımda hiç sorun yaratmıyor, mesela resim yerleştirdikten sonra resimlere bakarak yazı yazmak şart değil. Bu tip birkaç şeye dikkat edince tek kelimeyle mükemmel kullanılıyor. Ayrıca bazı insanlara "Şşş, sen daktilo yazan, biraz baksana, neden beni bir denemiyorsun?" diyebilecek bir program. Sevgili ebeveynlerin artık bu aletin ısırmayacağını, hatta tam tersine çok faydalı bir alet olduğunu öğrenmesinin vakti geldi. Yazar olmayanlar içinde gayet iyi bir utility. Yani kısacası "her eve lazım". Haa, bu arada başıma gelen ikinci kötü olay programın iki diskinden de "Saddam" virüsü çıkmasıydı. Dikkatli olun, ruh sağlığınıza malolabilir!!!

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉ *Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri,*

Öncelikle bi: Amiga külhancılarına böyle bir dergi kazandırdığınız için sizi tebrik ederim Derginizi çıktığı ilk günden beri beğenerek okuyorum. Bir Amiga 500 kullanıcısı olarak aşağıda sorduğum soruları vanıtlarsanız çok memnun kalacağım.

I-SCULPT 4D ile animasyon yapmak için bir şifreye ihtiyaç var mı? Hu şifre nedir?

2 SCULPT4D ile Hi-Res madunda bir resim veya animasyon yapmak için ne kadar hafıza-ya ihtiyaç vardır?

3-RAY TRACING çizim programlarından hafizayı en tasarruflu kullanan program hangisidir?

4-IFF modunda veya grafik oranlarıyla aldığımız resimlerle SAMPLE ettiğimiz bir müziği birleştirip, sonradan bilgisayara disketi taktığınızda (Hemen çalışıp) bu resimle beraber müziğin çalmasını nasıl sağlayabiliriz (Direkt olarak!?'

5 İki diskettik bir oyunu 5.25'lik bir disketin birinci yüzüne dk disketi. İkinci yüzüne ıkına disketi yükleyebilir miyim? (Commodore 64'deki gibi)

6-Kaddafi Virüs Driver ı bozabilir mi? Bozarsa Drive'da okumama gibi bir sorun çıkar mı?

Barış ÖZKAN

☞ Sevgili okurumuz, sorularınıza çok teşekkür edip. cevaplarınıza geçiyoruz.

1-SCULPT 4D. her açılışında orijinal kitabından bir kelime sorar. Bu kelime yanlış girilirse programın animasyon fonksiyonları hatalı çalışır ya da hiç çalışmaz. Çeşitli bayilerden bu kitabın fotokopisini çektirebilirsiniz.

2-En az 1 Mbyte, ideal olarak 2 ya da -1 Mbyte.

3-Belli değil.

4-Red Sector Demo Maker ile bu işi kolaylıkla yapabilirsiniz.

5-Amiga 5.25'lik disketleri çift taraflı kullandığından hu mümkün değildir!

6-Bir Virüs asla Hardware'i (bu durumda disket sürücüsü) bozamaz. Olan. disketteki programlara olur.

✉ Sayın *Amiga Dünyası Yetkilileri.*

Tüm arkadaşlarımın başta yazdıktan gibi böyle muhteşem bir dergiyi bizlerin hizmetine sunduğunuz için çok teşekkür ederim. Şimdi sorularıma geçmek isliyorum.

1-Birkaç sayı önce bu köşede bir arkadaşımızın modem ile ilgili sorularını cevaplamıştınız. Bir bilgisayarcıdan modemle iletişimin iki yoldan olabileceğini öğrendim. Birincisi PTT, ikincisi özel hat kiralama ile. Bu iki seçenek ile ilgili neler söyleyebilirsiniz?

2-X-Copy Professional'in 6.0 versiyonunu gördüm. Bu versiyonun grafikleri haricinde başka ne gibi farklılıkları var acaba?

3 Derginizde önceki aylarda yayınlanan DATABASE' adlı programı yazdım. Ancak programı çalıştırdığımda bir satırda hata verili. Bu satırı dergidekiyle karşılaştırdım. Ancak bir farklılık göremedim. Acaba siz mi yanlış yazdınız? Burak GÜRDAĞ

☞Sevgili okurumuz sorularınıza teşekkürler, işte yanıtlarınız.

1-PTT'den özel modem hatlı kiraladığınızda transfer işlemleriniz hatasız olur, fakat PTT'ye ödeyeceğiniz miktar gönderilen Kbyte miktarı üzerinden hesaplandığından bir hayli yüksek bir fatura ile karşılaşabilirsiniz. Bu yöntemde hat kirası, alet kirası, gibi masraflarınız da olacaktır. Ayrıca Modem olarak da sadece PTT'nin onayladığı düşük hızlı modemleri (3(10-2400 Baud!) kullanabilirsiniz. Modemlerinizi normal telefon hattı üzerinden de çalıştırabilirsiniz. Burada sadece telefon ücreti ödeyeceğinizden bir hayli karlıdır. Ayrıca hız sınırını? da olmadığından bu yöntemi kullanmanızı tavsiye ederim.

2-X-Copy Professional'in 6.0 versiyonu öncekilerden pek farklı değil, yalnız Disk Optimize işlemi daha düzgün ve hatasızdır.

3-Satırda herhangi bir hata yok. lütfen programınızı yeniden gözden geçirin.

✉ *Sayın, AMIGA DÜNYASI.*

İlk önce Türkiye'de böyle müthiş bir dergi çıkarttığınız için bütün Amiga Dünyası çalışanlarını kutlarım. Ayrıca yazılamazdaki samimiyete özellikle teşekkür ederim. Aşağıdaki sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

I-Ben Ankara'da oturuyorum, derginizde okuduğum Amiga kulüplerinin hiçbiri Ankara'da yok, ayrıca her yeni çıkan oyunu bulamıyorum. Acaba sizin bu konuda etkili teşvikim:: olabilir mi?

2-Ben Amiga'mı 37 ekran televizyonda kullanıyorum. Birkaç arkadaşım televizyonu bozduğunu söylediler doğru olabilir mi?

3-Türkiye'de hızlandırıcı kart satılıyor mu?

4-Amiga 500 ile Amiga 2000 arasındaki fark nedir?

5-Benim A-500 drive ederken ses çıkartıyor, arkadaşımınki neredeyse duyulmayacak kadar az çıkartıyor. Birkaç yere sordum klavyedeki farkdan dediler doğru mu? Aydın GENÇ ER

☞ Sevgili okurumuz sorularınıza teşekkül edip yanıtlarınıza geçiyoruz.

I-Dergimizde yayınlanan tüm programlar bizim arşivimizde mevcuttur. Ödemeli olarak temin edebilirsiniz.

2-Modülatörlerin bazılarının zamanla TV ekranlarını bozdukları doğru. Size monitör almanızı öneririm.

3-Akar firması Commodore Show '92" den itibaren çeşitli yabancı hızlandırıcı kanlan ve harddiskleri ithal edip satmaya başladı

4-A-2000'de aleti genişletmeye yönelik çeşitli boş slotlar bulunmakta. Buraya istediğiniz genişletme kartlarını (hızlandırıcı, harddisk, emulator gibi) takarak bilgisayarınızdan maksimum verim alabilirsiniz. Ayrıca A-2000'in hafızası 1 Mbyte.

5-Bu ses, çeşitli A-500 modellerinde kullanılan çeşitli disket sürücülerden kaynaklanmakta. Herhangi bir problem yaratma/.

✉ *Böyle bir ileri;i çıkarttığınız için teşekkürler.*

Şimdi sorulanına geçmek istiyorum.

l-Prowrite ve deluxe paint'de başka disketlerden nasıl font yükleyebiliriz?

2-Doı matrix yazıcıları en iyi destekleyen kelime işlem ve masa üstü yayıncılık programı hangisidir?

3-En iyi sampler programı hangisidir?

4-Bu sampler la parçaları kısım kısım sample ettikten sonra bunları nasıl birleştiririz ve bir kısmı sample ettikten sonra hemen save etmelimiyiz?

5-Bir midi arabirimi ile noistracker'da orgdaki sesleri çıkarabilirmiyiz. Bu nasıl oluyor?

6-Bars & Pipes professional programını aldım fakat çok zor geldi Bu programı açıklayacakmısınız?

7-2400 baud modemle daha yüksek baudlu modemler arasında ne fark vardır?

8-Modemle. telefon konuşması arasında herhangi bir ücret farkı varmıdır?

9-Bir yazınızda bazı yerlere üye olarak ülke dışıylada konuşsak ülke içi yazılıyor demişsiniz. Böyle yerler varsa nasıl irtibat kurabilirim ve üyelik ücreti ne kadardır?

10-Formatlamak disketin ömrünü azaltır mı?

Ayrıca size bir tanede tiyo. Moonstone'da oyun yüklenirken return'a basarsam: deme ekranını geçersiniz. Size yayın hayatınızda başarılar dilerim ve her zaman daha ileriye gitmenizi temenni ederim.

☞Sevgili okurumuz mektubunuza ve sorularınıza teşekkürler, işle yanlılarınız.

1-Bunun için kullanmak istediğiniz sistem fontunu başka disketlerden Prowrite ya da DPainı disketinizin Fonts directory'si ne kopyalamalısınız.

2-Prowrite

3-AudioMaster

4-Birleştirmek için Merge File komutunu kullanacaksınız. Önce ilk sample'ı yükleyin daha sonra Merge File olarak onun arkasına diğer sample'larınızı. Evet etmelisiniz.

^Çıkarabilirsiniz. Noisiracker'daki midi ayarı-
nı 'ON' durumuna gelirin ve orgunuzdan çaldığınız sesleri Save Instrument olarak kaydedin.

6-Önümüzdeki aylarda bu programı açıklayacağız.

7-Yüksek baudlu modemler transfer hızını arttırır ve bu şekilde telefon faturanızın fazla kabarmasını engeller.

8-Hayır, modem de telefon hattına direki bağlandığından hiçbir fark olmaz.

9-Bu PTT'nin modem servisidir. Ayrıntılı bilgi için Gayrettepe PTT Başmüdürlüğüne dan iş, mafişiniz.

10-Hayır, azaltmaz.

KISA UTILITY'ler

B.A.D. V4.12

Tanımı:
Disket içeriğini düzenleyerek çalışmasını hızlandırır.

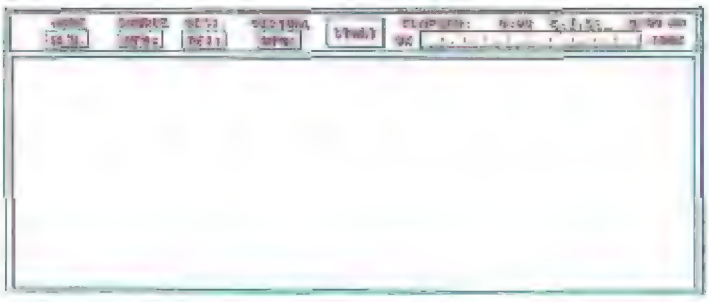
Bulunduğu disketler:
UnderWaier Dreams Coder Tools v7.0

AmigaDOS, diğer bilgisayarlardaki DOS'lara oranla daha hızlı ve düzenli çalışmaktadır. Fatal Amiga'nın ROM software'inin geliştirilmesi için çok az süre ayrıldığından bazı ulak tefek hatalara rastlamak mümkündür. Hata olmayan, fakat yine de çok dolaylı bir programlama tekniği kullanıldığından dos library'si yardımıyla dosya işletim sistemi çoğu zaman yavaş kalmaktadır.

Directory okuma gibi işlemlerin de uzun sürmesinin sebebi budur. AmigaDOS. file'ları disketle ilk boş bulduğu bölgeye koyar. Bu yüzden de file'lar genelde bölük pörçiiktür: file'm bir kısmı disketin başında iken geri kalan kısımlar disketteki boşluklara yayılmış olabilir. Bu şekilde dağınık bir dosyayı da yüklemek labii ardışık saklanan bir dosyaya nazaran daha uzun sürecektir. Nedeni de gayet basit; kafa gerektiğinden fazla hareket edecek ve bu da zaman kaybına neden olacaktır. Bunun uygun bir çözümü de Disk optimizer adı verilen çeşitli düzenleyici programlar kullanmaktır.

Bunlardan en basiti X-Copy'nin Optimize fonksiyonudur: fakat pek yararlı olduğunu söyleyemem. Bu tür düzenleyici programların yaptığı işlem aslında gayet kolay. Disketteki tüm file'lar teker teker bir bütün olarak okunur ve boş bir diskete ardışık dizilerek yazılır. Bu dizim şeklinde her file'a ait sektörler ardarda gelmektedir. Ayrıca aynı altdirectory'de bulunan tüm file'lar da o direciory'de işlenen bir önceki file'm bitiş sektöründen hemen sonrasına yazılır. Bu şekilde alt bir directory'e girdiğinizde, bunun directory'sini almak gayet kolay olacaktır.

En son olarak da disketteki directory'leri gösteren directory



header sektörleri de topluca bir yere toplanarak direetory'lerin de çok hızlı olarak görüntülenmesi sağlanabilmekte. Bu son özellik çoğu düzenleyicide yoktur.

Gelelim in/im programımıza: bence piyasadaki en iyi ve en hızlı düzenleyici B.A.D.'dir. Programın kullanımı gayet basit; kullanacağımız toplam gadget sayısı 5.

Ilk gadgefimiz olan **MODE** ile düzenleme işleminin tipi belirlenir.

W.B. modunu seçerseniz, disketteki .info dosyaları (file'lara ait icon dosyaları) öncelikli olarak düzenleneceğinden, disketin içeriğini WorkBench ekranında ikonu cifi kliklemeyle çok hızlı bir şekilde görebilirsiniz. Eskiden olduğu gibi tüm ikonların gözükmesi için bütün disketin okunmasını beklemenize gerek kalmaz.

CLI modunda tüm file'lar normal halde düzenlenir. Bu modu ben utility disketlerimi organize etmek için kullanıyorum. İkon

içermeyen bir disketi bu modda düzenlemenizi tavsiye ederim.

TEST modu. disketin tüm sektörlerini kontrol ederek hatalı sektör olup olmadığını bildirir.

Son mod olan **INFO,** aslında hiçbir şey yapmıyor. Sadece programı hazırlayanlar hakkında bilgi veriyor. Programa geri dönmek için sadece sol mouse tuşuna basmanız gerekmekte.

İkinci gadget'imiz **SOURCE.** Bununla düzenlenecek disketin bulunduğu disket sürücüsünü belirleyebiliriz.

DEST ile boş disketimizin bulunduğu sürücü tanımlanır. Eğer ikinci sürücünüz yok. fakat **RAM** "iniz bol miktarda (min. 1.5 MByte) varsa disket boyutunda bir **RAD:** açarak kaynak disketini buraya kopyalamalısınız. Source'u RAD:, destination directory'sini ise DFO: olarak gösterdikten sonra da işleme başlayabilirsiniz. Bunun için **START** gadget'ını kliklemek yeterli. Her iki disket sürücüsü de kontrol edilecek, directory ve file yerleşim planları alınacaktır. Bundan sonra da dosyalar teker teker düzenlenmeye başlayacaktır. Düzenleme işlemini ekranda da görebilirsiniz.

Ekrandaki her bir kutucuk, bir ya da daha fazla sektörü temsil etmekte. Normal bir AmigaDOS disketini düzenlerken, her bir sektöre bir kutucuk düşmekte. Kutucuklardan kırmızı olanlar, o sektörün dolu olduğunu belirtir. Bu kutular sırayla turuncu ve yeşil renkleri alacaklardır. Turuncu, o sektörün hafızaya aktarıldığını, yeşil ise sektörün boş diskete yazıldığı yeri gösterir. İşlemin aldığı süre ve işlemi bitirmek için kalan zaman, ekranın sağ üst köşesindeki göstergede görülebilir.

Düzenleme işlemi sırasında okunan file isimleri, gadget'larımızın bulunduğu yerde yazılmaktadır, Ekranın et) altındaki satırda ise.bir kutucuğun kaç sektöre eş olduğu ve disketteki toplam sektör adedi görülebilir.

Harddisk'inizi düzenlerken, bu sayı (sectors/cell) l'den büyük bir değerde olacaktır. Bunun nedeni de bütün ekrandaki her bir piksel kullanılsa bile, komple bir harddisk'in (20 MB da bile!) sektörlerinin aynı anda görüntülenememesidir,

Bu programda açıklayacak başka birşey kalmadı. Son olarak belirteyim; directory'sini alamadığınız disketleri düzenlemeye çalışmayın. Bunlar genelde boot'tan yüklenen oyunlardır ve AmigaDOS file şeklini kullanmazlar. Olan oyununuza olur!

Eveet. gelelim diğer utility'mize

Beermon

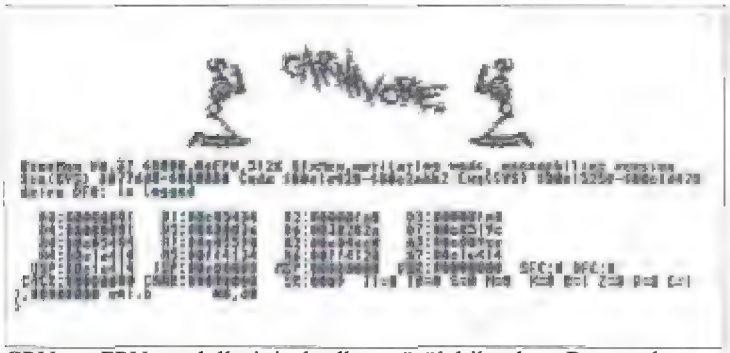
Yeni utility'miz. güzel bir monitör programı ve ismi de Beermon. Monitör programı terimi sizi şaşırtmasın, programla ekran olarak kullandığımız monitörün uzaktan yakından bir ilişkisi yok. Herhalde bu monitörü yazan cracker'lar biradan çok hoşlanıyorlar!

Çoğunuzun Commodore 64'lerden bildiğiniz gibi monitör programlarıyla bilgisayarın hafızasını inceleyebilir ve değişiklikler yapabiliriz. Ayrıca her monitör programının file ve track yükleme gibi özellikleri olduğundan doğru bir kullanım sonucunda istediğimiz file'ı değiştirebiliriz. Bunun için 1 file'ı yüklememiz ve değiştireceğimiz yeri bulup sadece orayı editledikten sonra tekrar file'ı diskete yazmamız yeterli. Bu şekilde dilediğiniz yabancı dille yazılmış programlan da Türkçeleştirebilirsiniz.

Daha gelişmiş programcılar ise monitör programlarını, programlarının çalışmasını yakından inceleyip hata bulmak için kullanıyorlar. Tabii aynı şekilde crack yapmak da mümkün. Zaten cracker'ların en çok kullandığı programlar da çeşitli monitör programlarıdır.

Programı çalıştırdığımızda, karşımıza gri bir ekran çıkacaktır.

Ekranın üst kesiminde programın ismi ve bilgisayara takılı olan



CPU ve FPU modellerinin kodları görülebilmekte. Bunun dışında chip memory'nin boyutu da bilgi olarak gözükmekte (Gfxmem). İkinci bilgi satırında monitör programının copper listesindeki ekran adresi, CLI ya da WorkBench ekranının ve programın yerleşim adresi gibi ufak tefek yardımcı bilgiler mevcut.

Ardından gelen birkaç satırda **D0-D7** ve **A0-A7** register'larının içerikleri hexadecimal olarak görülebilir.

En altta ise özel sistem bilgileri yer almakla. Bunlar stack bölgesinin hafızadaki yerini ve boyutunu gösteren çeşitli bilgiler **(USP-User Stack Pointer)** bulunuyor.

Bilgisayarınızda hızlandırıcı kan ya da gelişmiş bir CPU varsa, buna ait birtakım bilgileri de en alt satırdan alabiliriz. Burada CACR, CPU'nun cache memory boyutunu, **CAAR** ise cache memory'nin hafızadaki yerini gösterir.

Satırdaki diğer bilgiler flag'lerdir. Bunlardan en son beş tanesi ayrı yazılmıştır. Bu beş flag, assembler'da kullanılan 5 temel flag'dır.

Gelelim programımızın komutlarına: bunları kısa kısa açıklayacağım. Zaten kullanımları da çok kolay. Çoğu komutlar parametre gerektirmekte. Bu parametrelerden köşeli parantez ([,]) içinde olanları mutlaka girmeniz gerekiyor. Tırnak parantezler (<,>) içinde olanlar ise opsiyonel parametreler. Opsiyonel parametreleri girmeseniz de olur.

Son olarak bir de sayı sisteminin normalde decimal olduğunu belirtmekte fayda var. Eğer hexadecimal bir sayı kullanacaksanız, bunun başına <$> işareti koymalısınız. Aynı şekilde decimal için istenirse, sayının başına bir <#> işareti ekliyorsunuz. <%> işareti ise, binary sistemde sayı girildiğini tanımlamak için kullanılıyor.

Memory dump ya da binary yükleme gibi komutlarda, sayılar başlarına işaret konmadan hexadecimal olarak girilmelidir. Zaten en kolayı da bu bence.

m <start> <end>: <start> ve <cnd> adres aralığında hafıza içeriğini ekranda sayısal olarak gösterir. En solda o satırdaki byte'ların başlangıç adresi görülebilir. <:> işaretinden sonra da o adresten itibaren 16 byte hexadecimal olarak yazılıdır. En son kolonda, o satırdaki bilgiler bir de ASCII tablosundaki karşılıklarıyla ekrana basılır. Eğer bir byte'ın hexadecimal kodu, ASCII karakter tablosunda basılamayacak bir karaktere denk geliyorsa, bu karakter yerine <.> basılır.

T [start] [end] [target]: [start] ve [end] arasındaki bilgi bloğunun kopyasını, [target] adresinden sonrasına yerleştirir.

o [start] [end] [word]: [start] ve [end] adresleri arasını [word| değeriyle doldurur, [word], word sınırları ($0 - $ffff ya da -$7ffe - $7ffff) içinde kalan bir sayı olabilir.

f [start] [end] [b] <b>: [start] ve [end][adresleri arasında kalan bölgede |b| değerini arar. Birden fazla [b] değerinden oluşan bir dizi girilmişse, o dizi aranır. Bu byte'ın/byte dizisinin bulunduğu adresler ekrana hexadecimal olarak yazılır.

F fadr]: [adr] ile belirtilen adrese yapılan branch (dallanma) komutlarının bulunduğu adresleri bularak ekrana yazar.

p [start] [end] <period>: Hafızanın [start] ve [end] aralığını sample olarak çalar. <period> sesin örnekleme hızını belirten periyot değeridir. Bu girilmezse ses. standart örnekleme hızına göre çalınır.

B [rgb0] [rgb1]: Zemin ([rgb0]) ve yazı (|rgb1]) renklerinin değiştirilmesini sağlar. Bu değerleri işaretsiz hexadecimal sayı olarak girmelisiniz.

r [val] [reg]: İstenilen adres ya da data register'ının içeriğinin değiştirilmesini sağlar. [reg] ile değiştirmek istediğiniz register'ı belirtmeniz gerekmekte (d0-d7 ya da a0-a7). Tabii ilk açılış ekranında görülen cache memory ve stack pointer ile ilgili olan register'lan de değiştirmek mümkündür. Bunlar için register ismini büyük harflerle yazmalısınız, [val] ise değiştirilecek olan register'e yazılacak olan değerdir.

i: Sistem vektör adreslerini gösterir. Bu vektör adresleri sırayla şöyledir: copper'daki bazı özel durum register'ları. $0-$40 aralığında bulunan ve zero page olarak da adlandırılan bölge içeriği. 1-7 numaralı interrupt rutinlerinin hafızadaki yerleri ve 0-15 numaralı trap rutinlerinin hafızadaki yerleridir.

dm: Çalışmada kullanılan sayı sistemini değiştirir. Eğer sistem decimal ise hexadecimal, hexadecimal ise de decimal olacaktır.

K <Fn,"...|...">: Fonksiyon tuşlarına komut atamaya yarar. Komutlar görmek için parametre olmadan sadece K komutunu girmeniz yeterlidir. Fonksiyon tuşu numarasını Fn ile belirtmeniz gerekmekte (F1-F10). Tırnaklar içinde yer alan string ise, o fonksiyon tuşuna basılınca gerçekleştirilecek komut dizisidir. Bir fonksiyon tuşuna birden fazla komutu da atayabilirsiniz. Bunun için komuttan kullanım sıralarıyla, aralarına birer

<l> (<SHTFT>+o)

işareti koyarak girmelisiniz.

dir <name>: <name> ile belirtilen directory'nin içersinde yer alan file'ların isimlerini gösterir. <name> verilmezse, o an aktif olan directory içeriği görülecektir.

v <sync>: Disket senkronizasyon değerini değiştirmenizi sağlar. Bu şekilde senkronizasyon değeri değişik bir disketten de okuma yapabilir ya da istediğiniz file'ı o diskete yazabilirsiniz.

format [name] <q> <f>: Aktif drive'a takılı olan disketi formatlamanızı sağlar. <q> flag'ı kullanılırsa disketin sadece boot ve root block'lan formatlanır ve bitmap sektörü de temizlenir. <f> Ilagı ise disketi FFS file sistemine göre formatlar.

Bu mod KickStart v 1,3'ten sonra geçerlidir.

M: Disketin bitmap blokunun içeriğini gösterir. Bitmap blok ta disketteki her sektörün dolu olup olmadığı kayıtlı olduğundan disketin ne kadar dolu olduğunu buradan öğrenebilirsiniz.

s [adr] [trk] <num>: [adr] adresinden sonraki <num>*11

KByte'lık bölgeyi aktif drive'da bulunan diskeıe [trk] track'ından itibaren yazar. <num> girilmezse, 1 kabul edilir.

s [adr] [trk] **<num>** s: Track yazma komutu gibi çalışır. Fakat tek fark track yerine <num> sektör yazmasıdır. Başlangıç track'ı yine <trk> ile belirtilmelidir.

S ["name" | [start] [end]: [start] ve [end] adreslerinin arasında kalan bölgeyi diskete binary olarak ["name"| ismi alımda kaydeder.

cd [diri: İstenilen bir alt directory'yi aktif directory yapar.

dol ["name"): Tırnaklar içinde verilen ["name"] file ya da directory'sini disketten siler. Eğer directory ismi girilmişse bu direciory'nin kesinlikle önceden boşaltılmış olması gerekmekte.

config: Bilgisayarınızda takılı bulunan auto-config board'larının listesini verir. Eğer bilgisayarınız ham bir Amiga'ysa (hiçbir genişletme kartı olmayan), bu listede hiçbir giriş bulamazsınız.

Harddisk ya da external RAM gibi donanım sahipleri bu listede donanımlarının ne olduğunu **(Board Type),** hafızadaki yerleşim adreslerini **(Adr-range). boyutunu (Size),** özel flag'larını (Flags), ürün kodunu **(Product),** seri numarasını **(SerialNum)** ve **ROM** ofset değerim **(Romoffset)** görebilirler.

h |beg] [end): [beg] ve [end] adresleri arasındaki bölgeyi bir hunk olarak tanımlamayı sağlar.

/ [n]: Sistem bilgilerinin görüntülenmesini sağlar, [n], 0 İle 9 arasında bir sayı olabilir. Her sayı değişik bir sistem bilgi listesini görmenizi sağlayacaktır.

Bu sistem bilgi listelerinin tanımlarını aşağıda bulabilirsiniz.

0: Bilgisayarınızın chip ve fast memory bölgelerinin başlangıç adreslerini (Lower), ilk kullanıma açık boş alan adreslerini **(First),** bitiş adreslerini **(Upper).** Boyutlarını (size), çalışma öncelik parametrelerini (**pri**) ve Tiplerini listeler.

I: Bilgisayarda açılmış olan resour'ce'ların adreslerini ve isimlerini liste olarak verir. Resource'lar library gibi rutinler içeren bilgi bloklarıdır. Buna en basil örnek ise disk.resource ve cia.resource'dur. Resource'lar yardımıyla hardware'e en yakın şekilde programlama yapabilirsiniz.

2: Açılmış olan device'ların listesini gösterir. Bu listede sırayla açılmış olan tüm device'lar hakkında bilgiler görebilirsiniz. Address dcvice'ın hafızada bulunduğu adresi gösterir,

Open, açılıştan itibaren her device'ın kaçar defa açıldığını ve kapanmadığını gösterir. Bu değer 0'a geldiğinde o device otomatikman hafızadan atılır.

Ver ve Rev versiyon ve alt versiyon numaralarıdır.

ChkSum device'ın kontrol toplamı ve name ise device'ın ismidir.

4: Açılan tüm library'lerin listesini gösterir.

5: Yaratılmış olan message port'kırın listesini gösterir.

7: Bekleme konumunda ('Waiting') olan task'ların listesini görüntüler.

8: İşler konumda ('Running') olan task'ların listesini görüntüler.

9: ROM'da bulunan tüm library, device ve resource'lan ROM adresleriyle birlikle listeler.

? **[expj:** |exp| ile belirtilen işlemi yapar ve sonucu her üç sayı sisteminde de gösterir. Eğer (exp| olarak sadece bir sayı girilmişse **o** sayının diğer sayı sistemlerindeki karşılıklarını öğrenebilirsiniz.

X: Bilgisayara hard reset yaptırır.

a <start> <cnd>: <start> ve <end> adresleri arasında kalan bölgeyi ASCII olarak görüntüler.

c [start] [end] [target]: [start] ve [end] adresleri arasında kalan bölgedeki bilgileri byte byte [target] adresinden sonra gelen byte'larla karşılaştırır ve her iki bölgede değeri aynı olan adresleri listeler.

e [start] **[end]** [word]: |start] ve [end] adresleri arasında kalan bölgedeki değerleri [word] değeriyle EXOR işleminden geçirir. Aynı komut ve parametreleri ikinci kullandığını/da hafıza bölgesindeki bilgiler tekrar ilk hallerini alacaktır.

f [start9 [end] ["..."]: [start] ve [end] adresleri arasında kalan bölgede ["..."] ASCII string'ini arar ve String'in bulunduğu adresleri listeler.

F |adr] pc: [adr] hafıza bölgesi içinde yapılan pc-relatif adreslemeleri bulur ve ekranda listeler.

b [adr]: [adr] ile belirtilen adresi tek bitplane olarak ekranda gösterir. Dilerseniz mouse'u hareket ettirerek adres değerini değiştirebilir ve ekranından hafıza içinde kaymasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilde hafızada bitplane arayışına çıkabilirsiniz. Bitplane görüntülendiğinde Lo-res modunda gözükür. Bunu hi-res moduna geçirmek için sadece sağ mose tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

W [adr]: Monitör programının yerleşim adresini kaydırır ve | adr) adresinden sonrasına yerleştirir.

g [adr]: [adr] ile belirtilen adresteki programı çalıştırır.

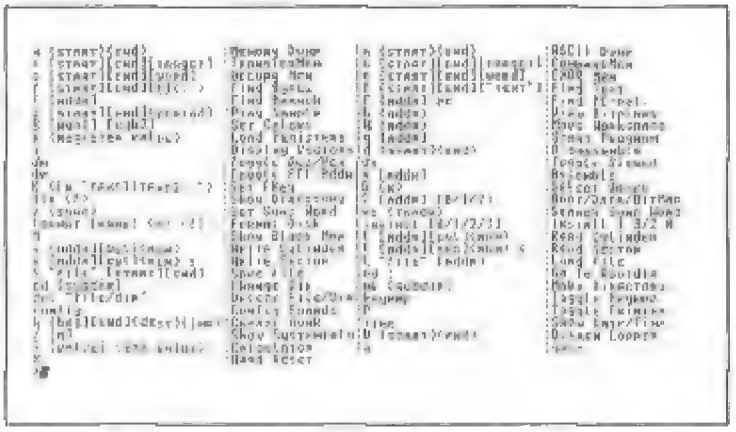
d <start> <end>: <start> ve <end> adresleri arasında kalan bölgenin disassemble ederek listesini gösterir.

n [adr]: Belirtilen adresten itibaren assembler program yazmanızı sağlar.

D [dr]:[|dr] ile belirtilen drive'ı aktif drive haline geçirir.

C **[adr] [type]:** Belirtilen adresten sonraki 1024 byte'lık alanı sektör bilgisi olarak kabul edip kontrol toplamının yapılmasını sağlar. Boot sektörü için [type] 0. data sektörü için 1 ve bitmap sektörü için de 2 olmalıdır.

ve [trk]: [trk] ile belirtilen track'ın senkronizasyon değerini



bulmaya çalışır ve en uygun değerleri listeler.

Bu şekilde senkronizasyon değeriyle oynanmış protect'li bir disketin senkronizasyon değerini bulabilir ve disketteki bilgileri oynayarak crack edebilirsiniz.

install [type]: Disketin boot block'unu çeşitli Amiga modellerine göre install eder. |type| 0 ile 3 arasında olmalıdır.

l [adr| [trk] **<num>:** [trk] numaralı track'ten <num> kadar Hack okur ve bunu hafızada [adr] adresinden sonrasına yerleştirir.

l [adr| [trk] <num> s: Track yükleme gibi çalışır, fakat sektör yüklemede kullanılır.

L ["name"] [adr]: |"name"| isimli dosyayı binary olarak yükler ve [adr] adresinden sonrasına yerleştirir.

cd : Aktif drive'da bulunan disketin ana directory'sine (root directory) geçmenizi sağlar.

mk ["name"]: Diskette ["name"] isminde boş bir directory yarat ir.

keymap: Program çalıştırıldığında Alman klavye modundadır. Bunu değiştirip Amerikan klavye moduna geçirmek için bu komutu kullanmalısınız. Tekrar kullanıldığında Alman klavyeye dönmenizi sağlar.

P: Printer'ı açıp kapamanızı sağlar. Printer açıldığında ekranda yaptığınız tüm işlemler ve sonuçları basılabilir olduğu sürece kağıda basılacaktır.

Time: Bilgisayarınızın sistem saatini yoklayarak tarih ve saati görüntüler.

V <start> <end>: <start> ve <end> adresleri arasında kalan bölgeyi copper listesi olarak listeler.

x: Programdan çıkmanızı sağlar.

Evet. bu monitör programı bu kadar. Zaten gerekli tüm işlemler de konulmuş.

Diğer bir utility'ete görüşmek üzere hoşçakalın ...

DÜNYA LİSTESİ
1-Eye of The Beholder 2
2-Epic
3-Black Crypt
4-Elvira 2
5-My th
6-Agony
7-Space Crusade
8-Legend
9-Another World
10-Alcatraz

TÜRKİYE LİSTESİ
1-Eye of The Beholder 2 (yeni)
2-Black Crypt (yeni)
3-Elvira 2 (yeni)
4-Epic (yeni)
5-Pinball Dream (2)
6-Legend (3)
7-Another World (9)
8-A-10 Tank Killer (5)
9-Space Quest I Enhorced (yeni)
10-Space Crusade (yeni)
11-Birds of Prey (13)
12-Larry5(17)
13-Pasific Islands (yeni)
14-Top Wrestlinq (yeni)
15-The Manaqer (yeni)
16-John Barnes Football (yeni)
17-PoliceQuest3(10)
18-Battle İsle (yeni)
19-Apidya(yeni)
20-Deliverence (yeni)

FLOP GAMES
1-Locomotion
2-Arena
3-Greame Souness Soccer Manager
4-Hot Rubber
5-Arnie
6-Hot
7-Titus The Fox
8-Cyber Assault
9-Dreudnoughts
10-Covert Action

AMIGA SALATASI

TUNÇ DİNDAŞ

Selam Oyun ustaları! Geçen ayki bomba sayfamızı umarı/ beğenmişsinizdir. Dergimizin en çok beğenilen sayfası AMIGA SALATASI, hu ay da sizler için güzel bir sayfa hazırladı. Geçen av savlanın hazırlanmasında İzmir'den yardımcı olan LEVENT YURGA ile, yeni MEGA bir AMIGA SALATASI hazırlayacağız. En iyisini sizler için biz yapacağız. Bu arada KİSA BİR MESAJ: istanbul'dan fanatik okurum TARKAN KAYA! Nerelerdesin, bir ara telefon aç.

Bu ayki ilk mektubumuzu İstanbul'dan Kerem "KİLLER" Göğüş yazmış, Kerem bazı sorular da sormuş. Ama ilk önce gönderdiği TIPS ve TRICKTer:

➤ *BOULDER DASH MEGA COLLECTION:*

Oyunun title ekranında joystick"! sağa çekerek bölüm seçebilirsiniz.

➤ *LAST NINJA **III:***

İşte oyunda silahların bulunduğu yerler:

Eldiven: İlk evin kapısında.

Yıldızlar': Evin kapısının solundaki fıçıların arasında.

Kılıç: Evin sağ yukarısındaki bahçeye geçip sağa gidince aradaki mağarada bulunuyor.

➤ *GOLDEN AXE:*

Trainer versiyonu bulunmayan arkadaşlar Death Adder'ı nasıl öldürebilir? İşte basit bir döğüş tekniği. Onunla başbaşa kaldığınızda, attığı her ateşin üzerinden atlayın. Size iyice yaklaşınca omzuna tekme alın. Yıkıldığında (tekrar kalkacak) öbür tarafına geçip kalkınca tekrar vurun. Yine öbür tarafa geçip aynı işlemi yapın, Böylece devam edin.

➤ ***PORTS OF CALL:***

Limanınızı San Fransisco olarak seçin. Buradan elle kumanda ile çıkın. Çünkü en kolayı burası. Böylece başlangıçta paradan tasarruf edersiniz. Fakat diğer limanlara römorkör ile girin.

➤ *WWF WRESTLING:*

Joysticks deli gibi sağa sola sallamak yerine, bir de aynı işlemi Mouse ile deneyin,

Şimdi sorularının cevapları:

➤Celal Kandemiroğlu'nun Cover grafiğini çizdiği "LETHAL XCESS" oyunu ülkemize gelir gelmez açıklayacağım.

➤ Maalesef ROBOCOP II gibi birçok oyun ülkemize bozuk geliyor. Telif hakları yasası çıkarsa, bu ve benzeri olaylardan kurtulacağız. Ama buradan bir duyuru yapabiliriz. Eğer ROBOCOP ll'nın şağlam versiyonuna sahipseniz ve oyunu bitirdiyseniz bana yazın.

➤ UN SQUADRON ile bir tiyo bulursan söz yayınlayacağım.

➤ Maalesef SHOOT'EM UP köşesi yapamam, ama isteyenler bana buradan oyunlar hakkında (S1MULASYON. ADVENTURE ve FRP hariç) sorular sorabilirler. Mektubun için teşekkürler. Yeni MEGA mektuplarını bekliyorum. Şimdi tiyolar Moris Ruso'dan.

➤ ***TEST DRIVE III THE DUEL:***

Oyunda herhangi bir yerde "GASS" yazarsanız, benzin istasyonuna yellisiniz.

➤ ***XENON II:***

Oyunun bazı kopyalarında çalışan bir cheat! Oyunu İki hangi bir yerde durdurup RUSSIAN AIR" yazarsanız, sonsuz hakka sahip olabilirsiniz. LARRY 111 hakkında sorunu yetkili kişiye ileteceğim, OK? Yeni mektuplarını bekliyorum.

➤***RODLAND:***

"P" tuşuna basın. Daha sonra beş kere HELP tuşuna basıp tekrar "P" tuşuna basın. Sağ üstte kalp çıkarsa, oyunu sonsuz hakla bitirebilirsiniz. Eğer isterseniz, boşluk çıubuğuyla level atlayabilirsiniz.

➤*CYBERCON **III:***

Bu tiyoları gönderen Ali Duyar'a teşekkürler. F10'a basın, bir süre bekleyin. Joystick'! ileri itip. parmağınızı F10'dan kaldırırı. Exocet havalandı ve ileri doğru yükselerek uçmakta. Şimdi arka arkaya devamlı ateş tuşuna basacak olursanız. Exocet yere düşmeden uçmaya devam edecek, hatta gittikçe yükselmeye devam edecek.

Bulmacanın çözümü: Binanın elektrik sistemini konu ol eden ve haritada kırmızı nokta olarak gösterilen elektrik odalarının üçünüde açık konumuza getirirseniz, bulmacayı gözersiniz. Beş kapılı odada kırmızı kapıdan girip ilerleyin. İlerde aynı kapıyı görünce içeri girin. Yerdeki kapakların üzerine gelince daha önce yanmayan sonik kodun yanıp söndüğünü göreceksiniz. Artık F9 ile şifreyi bulup, aşağı düşebilirsiniz.

➤ ***MANCESTER UNITED EUROPA II:***

Bu tiyoları Mehmet Fırat göndermiş. Sorularını şimdi cevaplayacağım, Maçları kazanmak için "Taktik tahtası olan yerden"rakibinizin formunu düşülün. Sonra rakibiniz çok zor derseniz kupayı iptal edin ve başka rakip çıksın.

➤ ***AFTER THE WAR:***

Oyunun ikinci bölümünü oynamak isliyorsanız, password yerine şu kodu girin: "101069"

➤ F-16 ile ilgili soruların PİLOTLAR KAHVESİ'ne yazabilirsin.

➤ Another World'un bölüm kodlarını yayınlamıştık. Ama ya kında bu oyunu nasıl bitireceğinizi detaylı olarak yazacağız.

➤ Tam anlamıyla bir gemi simülasyonu olduğunu hatırlamıyorum, ama eski güzel olan bir gemi ticaret oyunu var. Adı PORTS OF CALL. Bu oyun 512K'lık. çok güzel bir oyun. Bence en kısa sürede bir I megabyte ram karı al.

➤ Lemmings'in kodlarını da yayınlamıştık.

Şimdi biraz cheat de benden:

➤ ***E-29 RETALIATOR:***

Enrollment ekranında adınızı "THE D1DY MEN" olarak girin ve otomatik havalanma için nümerik klavyeden ENTER'e basın.

➤ ***AMAZING SPIDERMAN:***

İyi bir skor yapıp hi-score tablosuna girmeye hak kazanın. Daha sonra adınızı "GENERIC" olarak yazın. Daha sonra HELP ıışına basarak full enerjive sahip olabilirsiniz.

➤ ***NIGHTSHIFT:***

Hi-score tablosuna isminizi "ET" olarak yazarsanız, oyundaki herşey sonsuz olur.

➤***ARKANOIDII:***

Hi-score ekranında adınızı "DEBBIE S" yazarsanız sonsuz hakka sahip olursunuz. Yalnız isimdeki boşluğu da yazmanız, gerekiyor,

➤ ***IKARI WARRIORS:***

Yine aynı iş. Eğer hi-score tablosuna "FREE RIDE' yazarsa nı/. yenilmez olursunuz.

➤***STREET FIGHTER:***

Oyunun title ekranında "STREET CHEAT" yazarsanız, daha sonra oyunda HELP tuşunu kullanarak ile öteki kademelere geçebilirsiniz.

➤ ***DYNASTY WARS:***

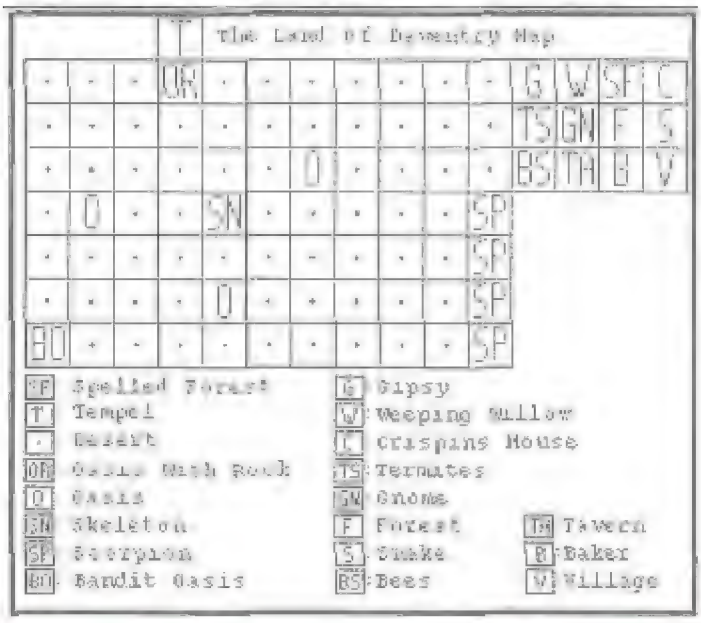
Niye bu oyun programcıları cheatleri hep aynı vere koyarlar? Yine title ekranında "CHEAT MODE" yazarsanız "F2" ile level'ları görebilirsiniz.

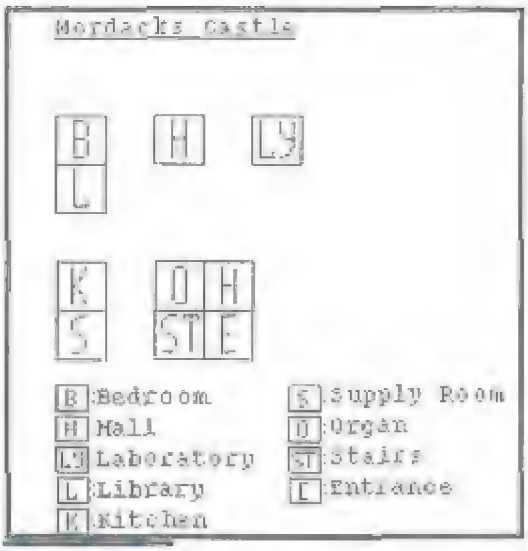
➤***WINDWALKER:***

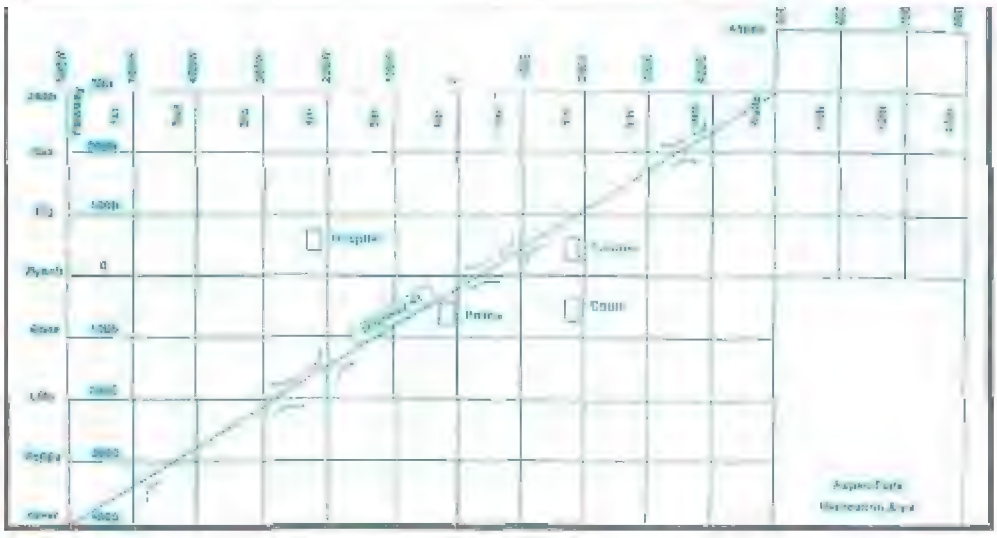
Oyunda Windwalker size ikinci dünyada ya da sınırda soru sorduğu zaman, "BADGER" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodlan kullanabilirsiniz.

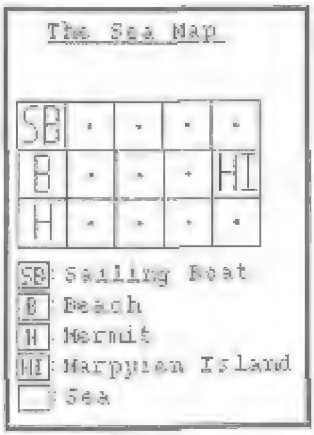
2. BADGER	3. BOAR	4. WOLF	5. LION
6. BEAR	7. BARRACUDA	8. MANTA	9. OCTOPUS
10. SHARK	11. DOLPHIN	12. WHALE	13. RAVEN
14. OWL	15. HERON	16. FALCON	17. CONDOR
18. PHOENIX	19. VIPER	20. COBRA	21. CROCODILE
22. PYPHON	23. HYDRA	24. DRAGON	25.WINDWALKER

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın. Ayrıca bu ay sizler için KING QUEST V'in ve SPACE QUEST UV'ün haritalarını yayınlıyorum. Umarım iğinize yarar. Ayrıca bu ay sizlere NAUGHTY BY NATURE'ın baba kasetini tavsiye ediyorum. Bir yerlerden bulun ve dinleyin. Bol oyunlu günler dilerim. C.U Later...









AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam!!! Geçen ay söz verdiğim gibi bu ay tüm iki köselik sayfalarımı Amiga ve Assembler yazısına ayırıyorum. Çok uzun bir süredir yapmak istediğim, fakat yer darlığından hep bir sonraki aya ertelemek zorunda kaldığım bir konuya bu ay değineceğim. Bu ay vereceğim komutlar, Amiga'nın tüm Amiga komutlarıdır. Bu yüzden bu dokümanın zaman içersinde size bir hayli yardımcı olacağını zannediyorum. Eğer yer kalırsa da tabii ki kaldığımız yerden devam edererek library fonksiyonlarını anlatmaya devam edeceğiz. Komut anlatımlarında bazı kısaltmalar kullanacağım. O yüzden de bunlara hemen kısaca değinmek istiyorum:

x: Source registeri
y : Destination rcgisteri
Dx / Dy : Data register! x/y
Ax / Ay : Adres registeri x/y
ea : Kullanılabilir hafıza alanı içersinde kalan bir adres .
I'C : Program-counter
SK : Durum registeri
CCR: Şartlanma registeri (flagları)
SSP: Supervisor stack göstergeci
USP: User stack göstergeci
+ : Temel aritmetiksel işlemler
-& : Mantıksal AND işlemi
-V : Mantıksal OR işlemi
-X : Mantıksal EXOR işlemi
0 : Parantez içersinde yer alan ifadenin sonucu
$: Hexadecimal sayı gösterimi
 # : Belirlenemeyen adresleme tipi
D : Gerçek adresle PC adresi arasındaki fark
T: Trap
NT : No trap
X : Extend flag'ı
N : Negative flag'ı
Z : Zero flag'ı
V: Overflow flag'ı
C : Carry biti
MSB : En yüksek değerlikli bit (duruma göre 31,15 ya da 7)
LSB : En alçak değerlikli bit (0. bit)
MSW : Longword'un yüksek değerlikli üst yarısı (bit 16-31)
LSW : Longword'un alçak değerlikli alt yarısı (bit 0-15)
CLCK : İşlemin aldığı CPU süreci
***** : Flag komut işlendikten sonra duruma göre değişir.
U : Flag'ın konumu belli olmaz 0 : Flag 0 değerliğini alır.
1 : Flag 1 değerliğini alır - : Flag değişmez.
Status regislerinin açılımı da şu şekilde:
Supervisor kısmı:
Bit 15 - T
Bit 13 - S
Bit 10 - Interrupt maskesi (2. bit)
Bit 9 - Interrupt maskesi (1. bit)
Bit 8 - Interrupt maskesi (0 bit)
User kısmı:
Bit 4 - X
Bit 3 - N
Bil 2 – Z
Bit 1 – V
Bit 0 – C

Burada geri kalan bitlen kullanılmadığından açıklamaya gerek görmüyorum. Belki bu bitler 68020 ve daha gelişmiş CPU'larda bir anlam taşımakta: fakat bu da konumuz değil. Artık komutlara geçebiliriz. Komutları alfabetik sırayla açıklamaya çalıştım. Bu. gerektiğinde daha hızlı arayıp bulmanızı sağlar. Adresleme sekillerine göre harcanan süre kısmında her adresleme tipine üç değer düşmekte. Bu değerler adreslemenin yapıldığı bit genişliğine göre farklıdır. Sırayla bu değerler byte, word ve longword modunda kullanım için belirtilmiştir. Eğer bir adresleme şeklinde belli bir bit genişliğine izin verilmemişse harcanan süre kısmında burada yer almaktadır.

Komut :ABCD (Add Binary Coded Decimal)
Kullanım şekilleri:
ABCD Dx, Dy
Açıklama: Decimal sisteme göre binary olarak kodlanmış bir sayıyı aynı şekilde kodlanmış başka bir sayıya etkiler.
Etkilenen flaglar: ABCD Dx.Dy = *U*U*
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ABCD Dx.Dy = 6 CLCK, ------, ------
Komut : ABCD (Add Binary Coded Decimal)
Kullanım şekilleri:
ABCD-(Ax).-(Ay)
Açıklama : Bir adres registerinin gösterdiği adresteki decimal sisteme göre binary olarak kodlanmış bir sayıyı diğer bir adres registerinin içeriğinin gösterdiği adresteki aynı şekilde kodlanmış başka bir sayıya ekler.
Etkilenen flaglar: *U*U*
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ABCD -(Ax),-(Ay) =------- . -------. 18 CLCK
Komut: ADD (do mathematical ADD)
Kullanım şekilleri :
ADD DxDy / ADD Ax.Dy / ADD (Ax).Dy / ADD (Ax)+,Dy
ADD -(Ax).Dy / ADD d(Ax),Dy / ADD d(Ax.Dx),Dy
ADD $xx.W.Dy /ADD $xxxx.L.Dy / ADD d(PC).Dy
ADD d(PC.Dx).Dy /ADD #xxxx,Dy
Açıklama : Source adresinin içeriğini destination register içeriğine ekler. Sonuç destination registerine vazılır.
Etkilenen Flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADD Dx,Dy = 4 CLCK. 4 CLCK. 6 CLCK
ADD Ax,Dy =-------, 4 CLCK. 8 CLCK
ADD (Ax).Dy = 8 CLCK. 8 CLCK. 8 CLCK
ADD (Ax)+,Dy = 8 CLCK. 8 CLCK. 14 CLCK
ADD -(Ax),Dy = 10 CLCK. 10 CLCK. 16 CLCK
ADD d(Ax).Dy = 12 CLCK. 12 CLCK. 18 CLCK
ADD d(Ax.Dx),Dy = 14 CLCK, 14 CLCK. 20 CLCK
ADD $xx.W.Dy = 12 CLCK. 12 CLCK, 18 CLCK
ADD $xxxx.L,Dy = 16 CLCK. 16 CLCK. 22 CLCK
ADD d(PC),Dy = 12 CLCK. 12 CLCK. 18 CLCK
ADD d(PC.Dx).Dy = 14 CLCK. 14 CLCK, 20 CLCK
ADD #xxxx.Dy = 8 CLCK. 8 CLCK. 14 CLCK
Komut: ADD (do mathematical ADD)
Kullanım şekilleri:
ADD Dx,Dy / ADD Dx,(Ay) / ADD Dx.(Ay)+ / ADD Dx.-(Av)
ADDDx.d(Ay)/ADDDx.d(Ay.Dy)/ADDDx,$yy.W

ADD Dx,$yyyy.L
Açıklama : Bir source registering içeriğini bir adres içeriğine ekler.
Etkilenen flaglar: *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADD Dx,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK
ADD Dx,(Ay) =12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
ADD Dx,(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
ADD Dx,-(Ay) = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
ADD Dx,d(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK. 24 CLCK
ADD Dx,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK. 26 CLCK
ADD Dx,$yy.W = 16 CLCK. 16 CLCK. 24 CLCK
ADD Dx,$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
Komut: ADDA (ADD a Address-register)
Kullanım şekilleri:
ADDA Dx,Ay/ ADDA Ax,Ay / ADDA (Ax),Ay
ADDA (Ax)+,Ay /ADDA -(Ax),Ay /ADDA d(Ax),Ay
ADDA d(Ax,Dx),Ay / ADDA $xx.W,Ay
ADDA $xxxx.L,Ay / ADDA d(PC),Ay
ADDA d(PC,Dx),Ay / ADDA #xxxx,Ay
Açıklama : Bir adres register içeriğini başka bir adres register içeriğiyle toplayarak bunu destination adres registerine yazar.
Etkilenen flaglar : .....
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADDA Dx,Ay =....., 8 CLCK, 6 CLCK
ADDAAx,Ay =....., 8 CLCK, 8 CLCK
ADDA (Ax),Ay =-------, 12 CLCK, 14 CLCK
ADDA (Ax)+,Ay =-------, 12 CLCK, 14 CLCK
ADDA -(Ax),Ay =-------, 14 CLCK, 16 CLCK
ADDA d(Ax),Ay =....., 16 CLCK, 18 CLCK
ADDA d(Ax,Dx),Ay =-------, 18 CLCK, 20 CLCK
ADDA $xx.W,Ay =....., 16 CLCK, 18 CLCK
ADDA $xxxx.L,Ay =-------, 20 CLCK, 22 CLCK
ADDA d(PC),Ay =....., 16 CLCK, 20 CLCK
ADDA d(PC,Dx),Ay =-------, 18 CLCK, 20 CLCK
ADDA #xxxx,Ay =-------, 12 CLCK, 14 CLCK
Komut : ADDI (Add Immediatly)
Kullanım şekilleri :
ADDI #xxxx,Dy / ADDI #xxxx,(Ay) / ADDI #xxxx,(Ay)+
ADDI #xxxx,-(Ay) / ADDI #xxxx,d(Ay)
ADDI #xxxx,d(Ay,Dy) / (ADDI #xxxx,$yy.W^
ADDI #xxxx,$yyyy.L
Açıklama : Bir değeri bir adres/register içeriğine eklemek için kullanılır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADDI #xxxx,Dy = 8 CLCK. S CLCK, 16 CLCK
ADDI #xxxx,(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 28 CLCK
ADDI #xxxx,(Ay)+ = 16 CLCK, 16 CLCK, 28 CLCK
ADDI #xxxx,-(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 30 CLCK
ADDI #xxxx,d(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 32 CLCK
ADDI #xxxx,d(Ay,Dy) = 22 CLCK, 22 CLCK, 34 CLCK
ADDI #xxxx,$yy,W =20 CLCK. 20 CLCK, 32 CLCK
ADDI #xxxx,$yyyy.L = 24 CLCK, 24C^K, 36 CLCK
Komut: ADDQ (ADD Quickly)
Kullanım şekilleri :
ADDQ #x,Dy / ADDQ #x,Ay / ADDQ #x,(Ay)
ADDQ #x,(Ay)+ / ADDQ #x,-(Ay) / ADDQ #x,d(Ay)
ADDQ #x,d(Ay,Dy) / ADDQ #x,$yy.W / ADDQ #x,$yyyy.L
Açıklama : 0 ile 8 arasında kalan bir değeri bir adrese/registere çok hızlı olarak yazmak için kullanılır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADDQ #x,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 8 CLCK
ADDQ #x,Ay =-------, 8 CLCK, 8 CLCK
ADDQ #x,(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
ADDQ #x,(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
ADDQ #x,-(Ay) = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
ADDQ #x,d(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
ADDQ #x,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
ADDQ #x,$yy.W = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
ADDQ #x,$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
Komut: ADDX (ADDition, set/reset X bit)
Kullanım şekilleri:
ADDX Dx,Dy
Açıklama : İki data registeri arasında toplama yapıldıktan sonra, duruma göre X bitinin konumu değiştirilir. Sonuç değeri long-word sınırını bir bitle aşmışsa X biti bir olur, aksi halde 0 kalır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADDX Dx,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 8 CLCK
Komut: ADDX (Addition, set/reset X bit)
Kullanım şekilleri : ADDX -(Ax),-(Ay)
Açıklama : Source adres register'ının gösterdiği adresteki değerle destination adres register'ının gösterdiği adresteki değer toplanır. Duruma göre X hainin konumu değiştirilir ve her iki adres register'ının gösterdikleri adresler bit genişliğine göre 1, 2 ya da 4 byte azaltılır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ADDX-(Ax),-(Ay) =18 CLCK, 18 CLCK, 30 CLCK
Komut: AND (do logical AND)
Kullanım şekilleri:
AND Dx,Dy / AND (Ax),Dy / AND (Ax)+,Dy
AND -(Ax),Dy / AND d(Ax),Dy
AND d(Ax,Dx),Dy /AND $xx.W,Dy
AND $xxxx.L,Dy / AND d(PC),Dy
AND d(PC,Dx),Dy / AND #xxxx,Dy
Açıklama : İki register içeriğini mantıksal AND işlemine tâbi tutar ve sonucu destination data register'ine yazar.
Etkilenen flaglar : -**00
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
AND Dx,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK
AND (Ax),Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK
AND (Ax)+,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK
AND -(Ax),Dy = 10 CLCK, 10 CLCK, 16 CLCK
AND d(Ax),Dy = 12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK
AND d(Ax,Dx),Dy = 14 CLCK, 14 CLCK, 20 CLCK
AND $xx.W,Dy = 12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK
AND $xxxx.L,Dy = 16 CLCK, 16 CLCK, 22 CLCK
AAND d(PC),Dy ^ =12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK
AND d(PC,Dx),Dy = 14 CLCK, 14 CLCK, 20 CLCK
AND #xxxx,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK
Komut : AND (do logical AND)
Kullanım şekilleri:
AND Dx,Dy / AND Dx,(Ay) / AND Dx,(Ay)+/ AND Dx,-(Ay)
AND Dx,d(Ay) /AND D\.d(Ay,Dy) / AND Dx,$yy.W
AND Dx,$yyyy,L
Açıklama : Bir data register'ı içeriğini başka bir register'la mantıksal AND işlemine sokar ve sonucu destination'a yazar.
Etkilenen flaglar : -**00
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
AND Dx,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK
AND Dx,(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
AND Dx,(Ay)+ =12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
AND Dx,-(Av) =14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
AND Dx.d(Av) =16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
AND Dx,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
AND Dx,Syv.W " = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
AND Dx,$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
Komut: ANDI (AND Immadiatly)
Kullanım şekilleri:
ANDI #xxxx,Dy / ANDI #xxxx,(Ay)
ANDI #xxxx,(Ay)+ / ANDI #xxxx,-(Ay)
ANDI #xxxx,d(Ay) / ANDI #xxxx,d(Ay,Dy)
ANDI #xxxx,$yy.W / ANDI #xxxx,$yyyy.L
ANDI #xxxx,CCR / ANDI #xxxx,SR
Açıklama : Bir sabit değeri bir register içeriği/register içeriğinin gösterdiği adresin içeriği ile mantıksal AND işlemine tâbi tutar.
Etkilenen flaglar :-**00

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ANDI #xxxx,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 16 CLCK
ANDI #xxxx,(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 28 CLCK
ANDI #xxxx,(Ay)+ = 16 CLCK, 16 CLCK, 28 CLCK
ANDI #xxxx,-(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 30 CLCK
ANDI #xxxx,d(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 32 CLCK
ANDI #xxxx,d(Ay,Dy) = 22 CLCK, 22 CLCK, 34 CLCK
ANDI #xxxx,$yy.W = 20 CLCK, 20 CLCK, 32 CLCK
ANDI #xxxx,$yyyy.L = 24 CLCK, 24 CLCK, 36 CLCK
ANDI #xxxx,CCR = 20 CLCK, 20 CLCK, -------
ANDI #xxxx,SR = 20 CLCK, 20 CLCK, -.....
Komut: ASL (Arithmetic Shift Left)
Kullanım şekilleri:
ASL Dx,Dy / ASL #xxxx,Dy
Açıklama : Destination register'ı içeriğini verilen sabit değer/data register'ı içeriği kadar sola kaydırır. Soldan çıkan bit (en yüksek değerlikli) C ve X flaglanna kopyalanır. Boşalan en alt bit yerine de (0. bit) 0 değeri yazılır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ASL Dx,Dy=6+2(Dx) CLCK. 6+2(Dx) CLCK, 6+2(Dx) CLCK
ASL #xxxx,Dy s 6+2x CLCK, 6+2x CLCK, 6+2x CLCK
Komut: ASL (Arithmetic Shift Left)
Kullanım şekilleri:
ASL (Ay) / ASL (Ay)+ / ASL -(Ay) / ASL d(Ay)
ASL d(Ay,Dy) / ASL $yy.W / ASL $yyyy.L
Açıklama : Verilen destination register'ını/register'ın gösterdiği adresin içeriğini 1 bit sola kaydırır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ASL (Ay) = ------ , 12 CLCK, -------
ASL (Ay)+ =....., 12 CLCK, ...
ASL -(Ay) =------- , 14 CLCK, -------
ASL d(Ay) =....., 16 CLCK, -------
ASL d(Ay,Dy) =------- , 18 CLCK, -------
ASL $yy.W = ... , 16 CLCK, --------
ASL Syyyy.L =....., 20 CLCK, -------
Komut: ASR (Arithmetical Shift Right)
Kullanım şekilleri :
ASRDx,Dy/ASR#xxxx,Dy
Açıklama : Destination register'ının içeriğini sabit değer/data register'ının içeriği kadar sağa kaydırır. En düşük değerlikli bir C ve X flaglarına kopyalanır. Boşalan en yüksek değerlikli bir yerine de işlem öncesindeki en yüksek değerlikli bit kopyalanır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ASR Dy,Dy=6+2(Dx) CLCK,6+2(Dx) CLCK, 6+2(Dx) CLCK
ASR #xxxx,Dy = 6+2x CLCK, 6+2x CLCK, 6+2x CLCK
Komut :ASR (Arithmetical Shift Right)
Kullanım şekilleri :
ASR (Ay) / ASR (Ay)+ / ASR -(Ay) / ASR d(Ay)
ASR d(Ay,Dy) / ASR $yy.W / ASR $yyyy.L
Açıklama : Tanımlanan adres/adres register'ı içeriğini bir bit sağa kaydırır.
Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
ASR (Ay) =-------, 12 CLCK,.....
ASR (Ay)+ =-------, 12 CLCK, ...
ASR -(Ay) =-------, 14 CLCK, ...
ASR d(Ay) =-------, 16 CLCK, ...
ASR d(Ay,Dy) =-------, 18 CLCK, ...
ASR $yy.W =-------, 16 CLCK,.....
ASR Syyyy.L =-------, 20 CLCK, ------
Komut: BHI, BLS, BCC, BCS, BNE, BEQ, BVC, BVS, BVS BPL, BMI, BGE, BLT, BGT, BLE
Kullanım şekilleri:
Bcc <Label>
Açıklama : Bu komutlar, 68000'in şartlı dallanma komutlarıdır. Gerekli şart yerine geldiğinde istenilen label'a (ya da adrese) dallanmamızı sağlarlar. Bu şartlan komut listesinin en sonunda daha detaylı olarak inceleyeceğiz.

Etkilenen flaglar : *****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Label'in o anki adresten uzaklığı 16 bit sınırını geçmiyorsa CLCK, geçtiği durumlarda da 12 CLCK.
Komut:
BCHG (Bit status CHanGe)
Kullanım şekilleri:
BCHG Dx,Dy / BCHG Dx,(Ay)
BCHG Dx,(Ay)+ / BCHG Dx,-(Ay)
BCHG Dx,d(Ay) / BCHG Dx,d(Ay,Dy)
BCHG Dx,$yy.W / BCHG Dx,$yyyy.L
Açıklama : Destination register'ının içeriği/register'ın gösterdiği adresin içeriğindeki Source data registerinin içeriğinin belirttiği numaralı bitin konumu değiştirilir.
Etkilenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BCHG Dx,Dy =-------, ------ , 8 CLCK
BCHG Dx,(Ay) = 12 CLCK,-------, ------
BCHG Dx,(Ay)+ = 12 CLCK,-------, ------
BCHG Dx,-(Ay) = 14 CLCK,-------, ------
BCHG Dx,d(Ay) = 16 CLCK, -------, ------
BCHG Dx,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, -------, ------
BCHG Dx.Svy.W - 16 CLCK, -------, ------
BCHG Dx.Syyyy.L = 20 CLCK, -------, ------
Komut: BCHG (Bit status CHanGe)
Kullanım şekilleri:
BCHG #x,Dy / BCHG #x,(Ay)
BCHG #x,(Ay)+ / BCHG #x,-(Ay)
BCHG #x,d(Ay) / BCHG #x,d(Ay,Dy)
BCHG #x,$yy.W / BCHG #x,$yyyy.L
Açıklama :Destination'da belirtilen numaralı bitin konumu değiştirilir.
Etkilenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BCHG #x,Dy = -------, ------, 12 CLCK
BCHG #x,(Ay) = 16 CLCK, -------, ------
BCHG #x,(Ay)+ = 16 CLCK, -------, ------
BCHG #x,-(Ay) = 18 CLCK,-------, ------
BCHG #x,d(Ay) = 20 CLCK, -------, ------
BCHG #x,d(Ay,Dy) = 22 CLCK, -------, ------
BCHG #x.$yy.W = 20 CLCK, -------, ------
BCHG #x,$,yyyy.L = 24 CLCK,-------, ------
Komut: BCLR (Bit CLeaR)
Kullanım şekilleri:
BCLR Dx,Dy / BCLR Dx,(Ay) / BCLR Dx,(Ay)+
BCLR Dx,-(Ay) / BCLR Dx.d(Ay) / BCLR Dx.d(Ay.Dy)
BCLR Dx,$yy W / BCLR Dx,$yyyy.L
Açıklama : Destination adresinin içeriğindeki değerde, source data registerinde belirtilen numaralı bit silinir.
Eklenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BCLR Dx,Dy = ... ,....., 12 CLCK
BCLRDx, (Ay) =12 CLCK, -------, ------
BCLR Dx,(Ay)+ = 12 CLCK, -------, ------
BCLR Dx,-(Ay) = 14 CLCK, -------, ------
BCLR Dx,d(Ay) = 16 CLCK, -------, ------
BCLR Dx,d(Ay,Dy) = 16 CLCK, -------, ------
BCLR Dx,$yy.W = 16 CLCK, -------, ------
BCLR Dx,$yyyy.L = 20 CLCK, -------, ------
Komut: BCLR (Bit CLeaR)
Kullanım şekilleri:
BCLR #x,Dy / BCLR #x,(Ay)
BCLR #x,(Ay)+ / BCLR #x,-(Ay)
BCLR #x,d(Ay) / BCLR #x,d(Ay,Dy)
BCLR #x,$yy.W / BCLR #x,$yyyy.L
Açıklama : Destination adresinin içeriğindeki belirtilen numaralı bit silinir.
Etkilenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BCLR #x,Dy = -------, ------, 14 CLCK
BCLR #x,(Ay) = 16 CLCK, -------, ------

BCLR #x,(Ay)+ = 16 CLCK, -------, ------
BCLR #x,-(Ay) = 18 CLCK, -------, ------
BCLR #x,d(Ay) = 20 CLCK, -------, ------
BCLR #x,d(Ay,Dy) = 22 CLCK, -------, ------
BCLR #x,$yy.W = 20 CLCK, -------, ------
BCLR #x,$yyyy.L = 24 CLCK, ------ ,-------
Komut: BRA (BRAnch)
Kullanım şekilleri:
BRA <Label>
Açıklama : Belirtilen adrese direkt olarak dallanır. Dönüşü yoktur.
Etkilenen flaglar :-------
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BRA <label> = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK
Komut: BSET (Bit SET)
Kullanım şekilleri:
BSET Dx,Dy / BSET Dx,(Ay) / BSET Dx,(Ay)+
BSET Dx,-(Ay) / BSET Dx,d(Ay) / BSET Dx.d(Ay,Dy)
BSET Dx,$yy.W / BSET Dx,$yyyy.L
Açıklama : Destination adres içeriğinin/data register içeriğinin source data register'ındaki belirtilen numaralı biti 1 konumuna getirir.
Etkilenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BSETDx,Dy = -------, ------, 8CLCK
BSET Dx,(Ay) = 12 CLCK, -------, ------
BSET Dx,(Ay)+ = 12 CLCK, -------, ------
BSET Dx,-(Ay) = 14 CLCK,-------, ------
BSET Dx,d(Ay) = 16 CLCK,- -------, ------
BSET Dx,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, -------, ------
BSET Dx,$yy.W = 16 CLCK, -------, ------
BSET Dx,$yyyy.L = 20 CLCK, -------, ------
Komut: BSET (Bit SET)
Kullanım şekilleri:
BSET #x,Dy / BSET #x,(Ay) / BSET #x,(Ay)+
BSET #x,-(Ay) / BSET #x,d(Ay) / BSET #x,d(Ay,Dy)
BSET #x,$yy.W / BSET #x,$yyyy.L
Açıklama : Destination'da belirtilen numaralı biti 1 konumuna getirir.
Etkilenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BSET #x,Dy = -------, ------. 12 CLCK
BSET #x,(Ay) = 16 CLCK, -------, ------
BSET #x,(Ay)+ = 16 CLCK, -------, ------
BSET #x,-(Ay) = 18 CLCK, -------, ------
BSET #x,d(Ay) = 20 CLCK, -------, ------
BSET #x,d(Ay,Dy) = 22 CLCK, -------, ------
BSET #x,$yy.W = 20 CLCK, -------, ------
BSET #x,$yyyy.L = 24 CLCK, -------, ------
Komut: BSR (Branch SubRoutine)
Kullanım şekilleri: BSR <Label>
Açıklama : O anki adres (PC) stack'e atılır ve belirtilen adrese dallanılır.
Etkilenen flaglar :-------
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BSR <Label> = 14 CLCK, 14 CLCK, 16 CLCK
Komut : BTST (Bit TeST)
Kullanım şekilleri:
BTST Dx,Dy / BTST Dx,(Ay) / BTST Dx.(Ay)+
BTST Dx,-(Ay) / BTST Dx,d(Ay) / BTST Dx,d(Ay,Dy)
BTST Dx,$yy.W / BTST Dx,$yyyy.L/ BTST Dx,d(PC)
BTST Dx,d(PC,Dy)
Açıklama : Source data register'ında belirtilen numaralı bit destination adresinin içeriğinden/data register'ının içeriğinden Z flagına kopyalanır.
Etkilenen flaglar : --*--
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
BTSTDx,Dy =-------, ------, 6 CLCK
BTSTDx,(Ay) = 8 CLCK, -------, ------
BTSTDx,(Ay)+ = 8 CLCK, -------, ------
BTST Dx,-(Ay) = 10 CLCK, -------, ------
BTST Dx,d(Ay) = 12 CLCK,------- , ------
BTST Dx,d(Ay,Dy) = 14 CLCK, -------, ------
BTST Dx,$yy.W = 12 CLCK, -------, ------
BTST Dx,$yyyy.L = 16 CLCK, -------, ------
BTST Dx,d(PC) = 12 CLCK, -------, ------
BTST Dx,d(PC,Dy) = 14 CLCK, -------, ------
Komut: BTST (Bit TeST)
Kullanım şekilleri:
BTST #x,Dy / BTST #x,(Ay) / BTST #x,(Ay)+
BTS^tafl^^RTST #x,d(Ay)BTST #x,d(Ay,Dy)
^JMHH^HK[TST] #x,Svyvv.L / BTST #x.d(PC)
BTST **#IBW^^**
Baklama : De^^»on'un gösterdiği adresteki belirtilen nu-Jnaralı biti **kontro^W^** ve içeriğini Z flag'ına kopyalar. Eğer destination olarak **reflB** kullanılmıyorsa, sadece en alt değerlikli 8

Etkilenen **-ağlar** : --*--
Adresleme şekillerine **göre harcadığı süre** :
BTSTJx,D> =-------,------- ,. 10 CLCK

BT^ I *x!d(Ay) = 16 CLCK, -------, ------
^BTST #x,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, -------, ------
BTST #x,$yy.W = 16 CLCK, -------, ------
BTST #x,$yyyy.L = 20 CLCK, -------, ------
BTST #x,d(PC) = 16 CLCK, -------, ------
BTST #x,d(PC,Dy) = 18 CLCK, -------, ------
Komut: CHK (CHecK)
Kullanım şekilleri:
CHK Dx,Dy / CHK (Ax),Dy / ÇHK (Ax)+,Dy / CHK -(Ax),Dy
CHK d(Ax),Dy / CHK d(Ax,Dx),Dy / CHK $xx.W,Dy
CHK $xxxx.L,Dy / CHK d(PC),Dy / CHK d(PC,Dx),Dy
CHK #xxxx,Dy
Açıklama : Source register'ının/adresinin içeriği 0 ile destination register'ı içeriği arasında mı, kontrol edilir ve değilse Trap #6 gerçekleştirilir.
Etkilenen flaglar : -*UUU
Adresleme **şekillerine** göre **harcadığı süre** :
Bu komutta adresleme süreleri Trap çağrıldığında ve Trap çağrılmadığında değişir. Aşağıdaki değerlerden ilki. Trap çağrıldığında; ikincisi ise Trap gerçekleşmediğinde harcanan CPU süresidir.
CHK Dx,Dy = 44 CLCK, 10 CLCK
CHK (Ax),Dy = 48 CLCK, 14 CLCK
CHK (Ax)+,Dy = 48 CLCK, 14 CLCK
CHK -(Ax),Dy = 50 CLCK, 16 CLCK
CHK d(Ax).Dy = 52 CLCK, 18 CLCK
CHK D(Ax,Dx),Dy = 54 CLCK, 20 CLCK
CHK $xx.W,Dy = 52 CLCK, 18 CLCK
CHK $xxxx.L,Dy = 56 CLCK, 22 CLCK
CHK d(PC),Dy = 52 CLCK, 18 CLCK
CHK d(PC,Dx),Dy = 54 CLCK, 20 CLCK
CHK #xxxx,Dy = 48 CLCK, 14 CLCK
Komut :CLR (CLeaR)
Kullanım şekilleri:
CLR Dy / CLR (Ay) / CLR (Ay)+ / CLR -(Ay) / CLR d(Ay)
CLR d(Ay,Dy) / CLR $yy.W / CLR Syyyy.L
Açıklama : Verilen destination register'ının/adresinin içeriğini siler.
Etkilenen flaglar :-0100
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
CLR Dy =4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK
CLR (Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
CLR (Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
CLR -(Ay) = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
CLR d(Ay) =16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
CLR d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
CLR $yy.W = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
CLR $yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
Komut: CMP (CoMPare)

Kullanım şekilleri:
CMP Dx,Dy / CMP Ax,Dy / CMP (Ax)+,Dy / CMP -(Ax),Dy
CMP d(Ax),Dy / CMP d(Ax,Dx),Dy / CMP $xx.W,Dy
CMP $xxxx.L,Dy / CMP d(PC),Dy / CMP d(PC,Dx),Dy
CMP#xxxx,Dy

Açıklama : Destination data register'ının içeriği source adresin/adres register'ının gösterdiği adresin içeriğinden çıkartılır ve sonuca göre flaglann konumlan değiştirilir. Çıkartma işleminin sonucu kaydedilmez; CMP işleminden sonra hem source, hem de destination'da bulunan değerler değişmez.
Etkilenen flaglar : -****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
CMP Dx,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK
CMP Ax.Dv = -------, 4 CLCK, 6 CLCK
CMP (Ax),Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK
CMP(Ax)+,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK
CMP-(Ax),Dy = 10 CLCK, 10 CLCK, 16 CLCK
CMP d(Ax),Dy = 12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLC K
CMP d(Ax,Dx),Dy = 14 CLCK, 14 CLCK, 20 CLCK
CMP$xx.W,Dy ' = 12 CLCK, 12 CLCK. 18 CLCK
CMP$xxxx.L,Dy " = 16 CLCK, 16 CLCK. 22 CLCK
CMP d(PC),Dy = 12 CLCK 12 CLCK, 18 CLCK
CMP d(PC,Dx),Dy = 14 CLCK. 14 CLCK, 20 CLCK
CMP#xxxx,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK. 14 CLCK

Komut: CMPA (CoMPare Address register)
Kullanım şekilleri:
CMPA Dx,Ay / CMPA Ax,Ay / CMPA (Ax)+,Ay
CMPA -(Ax),Ay / CMPA d(Ax),Ay / CMPA d(Ax,Dx),Ay
CMPA $xx.W,Ay / CMPA $xxxx.L,Ay / CMPA d(PC),Ay
CMPA d(PC,Dx),Ay / CMPA #xxxx,Ay

Açıklama : Aynı CMP gibi hayali çıkarma işlemi yaparak flag'leri değiştirir. Tek fark destination'un data register'ı değil de, adres register'ı olmasıdır.
Etkilenen flaglar : -****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
CMPADx,Dy =-------, 6 CLCK, 6 CLCK
CMPAAx,Dy = ..., 6 CLCK, 6 CLCK
CMPA (Ax),Dy = ..., 10 CLCK, 14 CLCK
CMPA (Ax)+,Dy =-------, 10 CLCK, 14 CLCK
CMPA -(Ax),Dy =-------, 12 CLCK, 16 CLCK
CMPA d(Ax),Dy =-------, 14 CLCK, 18 CLCK
CMPA d(Ax,Dx),Dy =....., 16 CLCK, 20 CLCK
CMPA $xx.W,Dy =-------, 14 CLCK, 18 CLCK
CMPA $xxxx.L,Dy =-------, 18 CLCK, 22 CLCK
CMPA d(PC),Dy =-------, 14 CLCK, 18 CLCK
CMPA d(PC,Dx),Dy =-------, 16 CLCK, 20 CLCK
CMPA #xxxx,Dy =-------, 8 CLCK, 18 CLCK

Komut: CMPI (CoMPare Immediatly)
Kullanım şekilleri:
CMPI #xxxx,Dy / CMPI #xxxx,(Ay) / CMPI #xxxx,(Ay)+
CMPI #xxxx,-(Ay) / CMPI #xxxx,d(Ay)
CMPI #xxxx,d(Ay,Dy) / CMPI #xxxx,$yy.W
CMPI #xxxx,$yyyy.L

Açıklama : Aynı CMP gibi çalışır; tek farkı source'un sabit sayı oluşudur.
Etkilenen flaglar : -***
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
CMPI#xxxx,Dy = 8 CLCK. 8 CLCK, 14 CLCK
CMPI #xxxx,(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
CMPI #xxxx,(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
CMPI #xxxx,-(Ay) = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
CMPI #xxxx,d(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
CMPI #xxxx,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
CMPI #xxxx,$yy.W = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
CMPI #xxxx,$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK

Komut: CMPM (CoMPare Memory)
Kullanım şekilleri: CMPM (Ax)+,(Ay)+
Açıklama : CMP gibi source ve destination'un içeriklerini birbiriyle karşılaştırır ve sonuca göre flaglan etkiler. CMPM'de sadece iki adres register'ının gösterdikleri adreslerdeki değerler kontrol edilebilir, iki farklı hafıza bölgesinde bulunan ve ardarda gelen data dizilerini karşılaştırmak için kullanılır.
Etkilenen flaglar : -****
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
CMPM (Ax)+,(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK

Komut: DBHI, DBLS, DBCC, DBCS, DBNe, DBEQ
DBVC, DBVS, DBPL, DBMI, DMGE, DBLT, DBGT, DBLE
Kullanım şekilleri: DBcc <Label>

Açıklama : Bu komut Bcc koşullu dallanma komutlarının tam tersi işlem yapar. Eğer koşul gerçekleşmişse, programa bir somaki satırdan devam eder. Koşul gerçekleşmemişse de verilen <label>'a dallanır.
Etkilenen flaglar : -------
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Dallanma uzaklığı 16 bit ile adreslenebiliyorsa 10, 32 bit ile adreslenebiliyorsa 12 CLCK

Komut: DIVS (do mathematical Division, Signed)
Kullanım şekilleri:
DIVS Dx,Dy / DIVS (Ax),Dy / DIVS (Ax)+,Dy
DIVS -(Ax),Dy / DIVS d(Ax),Dy / DIVS d(Ax,Dx),Dy
DIVS Sxx.W,Dy / DIVS $xxxx.L,Dy / DIVS d(PC),Dy
DIVS d(PC,Dx),Dy / DIVS #xxxx,Dy

Açıklama : 32 bitlik bir değerin 16 bitlik bir değere bölünmesini sağlar. Source bölen, destination ise bölünen değerleri içermelidir. İşlem sonucunda sonuç destination data register'ının alt değerlikli 16 bitinde (bit 0-15) kayıtlıdır. Artan ise aynı data register'ının üst değerlikli 16 bitinde (bit 16-31) bulunabilir.
Etkilenen flaglar : -***0
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
DIVS Dx,Dy =-------- , 158 CLCK, -------
DIVS (Ax),Dy =-------- , 162 CLCK,-------
DIVS (Ax)+,Dy =-------, 162 CLCK.--------
DIVS -(Ax).Dy =-------, 164CLCK, ------
DIVS d(Ax).Dy =-------, 166 CLCK,------
DIVS d(Ax,Dx),Dy =-------, 168 CLCK, ------
DIVS $xx,W,Dy =-------, 166 CLCK, ------
DIVS $xxxx.L,Dy =-------, 170 CLCK,-------
DWSd(PC),Dy = ------ ,166 CLCK.-------
DIVS d(PC,Dx),Dy = -------,168 CLCK,-------
DIVS #xxxx,Dy = -------, 162 CLCK ------

Komut: DIVU (do mathematical Division, Unsigned)
Kullanım şekilleri:
DIVU Dx,Dy / DIVU (Ax),Dy / DiVU (Ax)+,Dy
DIVU -(Ax),Dy / DIVU d(Ax),Dy / DIVU d(Ax,Dx),Dy
DIVU $xx.W,Dy / DIVU $xxxx.L,Dy / DIVU d(PC),Dy
DIVU d(PC,Dx),Dy / DIVU #xxxx,Dy

Açıklama : Aynı DIVS gibi çalışır; sadece negatif flag'ı işlem sırasında dikkate alınmaz. Bu komutla negatif bir değer ile pozitif bir değer arasında bölme yapabilirsiniz.
Etkilenen flaglar : -***0
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
DIVU Dx,Dy =-------- , 140 CLCK,-------
DIVU (Ax),Dy =-------- , 144 CLCK, -------
DIVU (Ax)+,Dy =-------- , 144 CLCK,-------
DIVU -(Ax),Dy =-------- , 146 CLCK,-------
DIVU d(Ax),Dy =-------- , 148 CLCK,-------
DIVU d(Ax,Dx),Dy =-------- , 150 CLCK,-------
DIVU $xx.W,Dy =-------- , 148 CLCK,------
DIVU $xxxx.L,Dy =-------- , 152 CLCK, ------
DIVU d(PC),Dy =-------, 148 CLCK, -------
DIVU d(PC,Dx),Dy =-------- , 150 CLCK,-------
DIVU #xxxx,Dy = -------, 144 CLCK, -----

Ne yazık ki Assembler komutları umduğundan fazla yer kaplıyor. Bu yüzden library açıklamalarımı ve Gelişmiş Assembler yazımızı 1-2 ay daha geciktirmek zorundayım. Bu yüzden hepinizden özür dilerim. Gelecek ay yine tüm Assembler sayfalarını komutlara ayırmayı düşünüyorum. Bir ay sonra görüşmek üzere hoşçakalın.

AMIGA&PASCAL

1.0 Pascal ve Amiga versiyonları, Pascal
ile neler yapılabilir.
2.0 Pascal'ın genel yapısı: Tanımlar, bloklar. Procedure ve fonksiyonlar
3.0 Pascal Dili Özellikleri, tip tanımları, unitler.
4.0 Amiga ile iletişim :Library kullanımı, Amiga'ya has komutlar.
5.0 Gelişmiş programcılık: teknikler, başka sistemlere veya sistemlerden aktarmalar.

F.Kağan Gürkaynak

Teorik Pascal açıklama dizimizin son kısmına hoş geldiniz. Şu ana kadar öğrendiklerinizle temel olarak birçok program geliştirebilirsiniz. Bu ay size hayatı kolaylaştıracak birkaç teknikten, PC'lerde yazılan programların aktarımından ve unitlerin yapısından bahsedeceğim. Merak etmeyin Pascal hikayesi bu dizi ile bitmeyecek, örnek program açıklamaları ve Kick Pascal'ın tam tanıtımı ile devam edecek.

Birçoğunuzun Pascal ile tanışması, benim gibi PC bazlı bilgisayarlarda olmuştur. Bu bilgisayarda hazırlanan programların Amiga'ya aktarmak, bizi programlarımızı bir daha yazma zahmetinden kurtaracaktır. İki sistem arasında büyük farklar bulunmasına rağmen, temelde programların yapacakları işler aynıdır. Hatta birçok konuda kullanılan emirler aynen Amiga'da da kullanılabilir. Mesela bir dosya açıp okumak için Amiga'da aynı Assign ve Reset komutları kullanılabilir. Gerçi ileri bir aşamada, iyi verim elde etmek istiyorsanız, sonra bu emirleri Dos Library'sinden karşılıkları ile değiştirmek yararınıza olacaktır. Mesela Kick Pascal 2.0 da ek olarak bir CRT library'si konulmuş, bu library ile PC'de bulunan CRT library'sindeki tüm komutları kullanmak olası. Programınızı modüler olarak ha/.ırlamışsanız (yazının ilerleyen bölümlerinde bu kavramı daha çok açacağım) dakikalar içerisinde bir programı Amiga'da çalışır hale getirebilirsiniz. Aktarma yaparken PC disketleri okuyabilen çeşitli programlardan yararlanabilirsiniz. Denemiş olanlarınız varsa; PC ile Amiga'nın ASCII kodlan arasında bir iki farklılık olduğunu bileceklerdir. Bu uyumsuzluğu kaldırmak için bir sistemden alınan text (Yazı, source), diğer sisteme çevrilmelidir. Tüm bu iki işi en sağlam yapan programlardan biri, Dos2Dos isimli ufak utility (Digitech 10, galiba). Bu durumun bir diğer yararı ise, piyasaya son zamanlarda bol miktarda çıkan ve Turbo Pascal yazılımını anlatan Türkçe kitaplardan ve orada verilen örneklerden geniş ölçüde yararlanabilmeniz.

Pascal ile program yazarken belirli işlevleri yerine getiren Procedure ve Unit'lerden bahsetmiştik. Bu fonksiyon ve Procedureleri bir araya getirmek ve bir unit olarak saklamak, son derece yararlı bir davranıştır. Bu sayede Pascal'ın komutlarını genişletmiş olacaksınız. Unit nasıl yazılır ve derlenir kısmına şimdi gelelim. İşte size Program 1 kutusunda bir örnek.

El kitabından aldığım bu program, Unit yapısına mükemmel bir örnek. Özetleyelim: Bir unit, programdan farklı olarak UNIT satırı ile başlıyor. Derleyici buradan değişik bir şey derleyeceğini anlıyor. Bir Unit'in iki kısmı vardır. Bunlardan biri programlarla iletişim kurduğu INTERFACE kısmı, ikincisi ise asıl program satırlarının bulunduğu IMPLEMENTATION kısmı. İlk kısımda bu unit'i kullanan program'ın kullanabileceği tüm değişkenler, tip tanımları belirtilir. Örnekte SAYI isimli bir değişken tipi ve bu değişken tipinden SINIR isimli bir değişken tanımlandı. Bu unit'i kullanan tüm programlar artık bu değişkenleri kullanabileceklerdir. Aynı şekilde sabitler tanımlamak da mümkün. Daha sonra bu Unit tarafından kullanan tarafa sağlanan komutların tanımları yer alıyor. Örnekte sadece iki adet komut var, bir Procedure ve bir Fonksiyon. Burada sadece bu komutların tanımları yapılıyor, yani hangi değişkenleri alacakları, hangi değerlerle çağrılacakları v.s. Daha sonra ise Unit'in asıl kısmına geçiliyor. Burada eklenen tüm komutların programları yer alacak. IMPLEMENTATION kısmında yazılan tüm komutların kullanılması gerekmez, bazıları sadece Unit içinde kullanılabilecek şekilde programlanabilir. Örnek programda görülen böler fonksiyonu buna bir örnek. Unit, bu asal fonksiyonu içinde kullanmakta. Dikkat edilecek bir durum IMPLEMENTATION kısmında INTERFACE kısmında tanımlanan komutların tanım kısımlarının yazılmaması, sadece isimleri ile belirtilmeleri. Ancak eğer komut Unit içinde kalacaksa, normal komut yazma kurallarına uygun tanımlanmalıdır. Örnekte bu farkı rahatça görmek mümkün. Söylememe gerek yok, IMPLEMENTATION bölümünde tanımlanan değişkenler de Unit içinde kalan değişkenlerdir.

Bu programı çalıştırmanız mümkün değil, zira ortada program yok. Sadece Unit olarak derlenebilir. Derlenen Unit, iki par-

```
UNIT Amiga;

INTERFACE

TYPE

SAYI = C.MaxInt;
VAR

SINIR : SAYI;

PROCEDURE Sayı_gir (VAR rakam : integer);
FUNCTION asal (s:SAYI):Boolean;

IMPLEMENTATION

FUNCTION Böler (a,b :sayı):Boolean;

  Begin
    boler := (a MOD b = 0);
  End;

FUNCTION asal;

Var
Sayaç : Integer;

  Begin
    Savac r= 2*
    While (Sayac < s DIV 2 ) AND NOT boler (s,Sayac) DO
        Sayac := Sayac + 1;
    asal := NOT boler (n,Sayac);
  End;

PROCEDURE Sayi_gir;

  Begin
  Write ('Lütfen bir sayı girin :');
  Readln (rakam);
  End;

  END.
```

PROGRAM 1

ça haline gelir. Örneğimizde bunlar Amiga.o ve Amiga.u dosyaları olacaklardır. 20. yy'ın Kar Zarar hesapları içinde olan insanları olarak hemen eee ne kazancımız oldu sorusunu soracaksınız. Sorunuzun cevabı Program 2 kutusunda.

İşte kısa ve öz, size cevap. Unit kavramını da verdik. İlk başta insana biraz zahmetli gelebilir, ancak mutlaka denemeniz ve kullanmayı alışkanlık haline getirmeniz gereken bir özellik. Artık bundan sonrası sizlere kalmış demek kalıyor bana. Neredeyse tam anlamıyla Pascal programcısı oldunuz. Bazılarınız hala kendisini program yazmaya hazır hissetmiyor olabilirsiniz. Bu gayet normal. Amiga'da program yazabilmek büyük ölçüde Amiga nın ^istemini anlamaktan geçer. Merak etmeyin yarı yolda kalmayacaksınız. Bu aydan sonra her ay sıra ile Amiga'nın çeşitli sistemlerini tanıtıp bunlara ilişkin programcıklar ve örnekler yazacağı/, tabii hepsi Pascal'dan. Bu arada merak ettiğiniz, takıldığınız yerler olursa lütfen bana iletin. Elimden geldiğince size bir çözüm bulmaa çalışacağım.

Sözlerim yazıyı bitirmeye meyilli gözüküyor değil mi? Ama daha değil. Yazının sonunda bir basit örnek programın daha çalışmasını açıklamak istiyorum (Bu programı disketlerinizde bulabilirsiniz.). Amiga'ya yazılmış en sevimli Library'lerinden olan ARP'la ilgili bir örek. ARP Amiga DOS Replacement Proecl isminin kısaltması. ROM'da yer alan DOS.library'sinin geliştirilmiş bir versiyonu. Bu library'de bulunan requester'a ilişkin bir örneği Program 3 kutusunda bulabilirsiniz.

İşte anlatılanlara tam bir örnek. Burada ilk olarak CRT unit'i sisteme ekleniyor. Sonraki satır şu anlama geliyor: Unit directory'sinde bulunan windows alt directory'sinden Arpfilerequester Unit'ini de sisteme bağla.

Sonra kendimize bir değişken tanımlıyoruz, gelelim programa: Neredeyse herşey Unit'lerde tanımlanmış olduğu için yabancı geliyor. Windowtitles, programın çalıştığı CLI penceresine ve Workbench ekranına bir isim atıyor. FR_DIR ise Arpfrq Unitinde tanımlanmış bir değişken. Burası Requester'in ilk bakacağı direetory'yi belirlemekte kullanılıyor. Daha sonra ise FileRcq fonksiyonu kullanılıyor.

Dikkat ederseniz herşey alt programlarda halledildiği için son derece temiz ve sade. Üstelik programlardaki hataları bulmak son derece kolaylaşıyor.

Hepini/i lebrik etlerim. Amiga'da Pascal program dünyasına hoş geldiniz

Program açıklamalarımızda görüşmek üzere, hoşça kalın.

```
Program Soru_Cevabı;

Uses Amiga;

Var k: SAYI;

Begin
Sayi_gir (k);
IF Asal (k) Then
Writeln (k,' sayısı bal gibi Asaldır!!!.'):
Else
Writeln (k,' Asal bir sayı değil ……');
End.
```

```
Program ArpTest;

{Jens Gelhar}

Uses Crt;
From Windows Uses Arpfilerequester;

Var
Dosya_ADI : String;

Begin
WindowTitles ('ARP File Requester',Nil);
FR_DIR :='RAM:';
Repeat
Dosya_ADI := FileReq (CrtWindow/ISTE HİZMET');
Writeln (Dosya_ADI);
Until Dosya_ADI = ''
End.
```

ELVIRA II

SÜHA BAYRAKTAR

Elvira Türkiye'ye girişi destan olan oyunlardan biri olmuştu. Oyunun bilgisayar dergilerinde fazla reklam ile tanıtılması, esrarengiz ve nefis bir kadından konusunu alması Türkiye'de oyunun büyük bir merakla beklenmesine sebep olmuştu. Oyunun gelmesi ile birlikte bu bekleyişin boşuna olmadığı anlaşılmış ve oyun tahminlerden fazla satmıştı. Birinci versiyonunun gereğinden fazla satmasından dolayı, oyunun yapan firma ikinci versiyonunu faızla reklam yapmaya gerek duymadan piyasaya çıkardı. ELVIRA 2, gerçekten birincisine nazaran daha zor ve oynanışı güzel. Oyunun FRP adventure olması, hem adventure hem de FRP oynayanları bu oyuna çekiyor.

Oyunu MOUSE ile oynamak, en kolay oynanış şekli. Oyun ekranının en altında eşyalarınızın resimlerini görüyorsunuz. Ekranın sağında nereye gidebileceğinizi gösteren yönler var, Ancak gidebileceğiniz yön diğer yerlerden farklı olarak sarı renkte. Gitmek istediğiniz yönü seçip klikleyerek o yöne gidebilirsiniz.

Ekranın sağ tarafındaki disket resmi, oyunu load, save, quit ya da pause yapmak için kullanılır. Büyü kitabına gelirseniz, buradan büyüleri yapabilirsiniz. Büyü yapmak için büyü kitabına gelip klikleyin. Daha sonra yapmak istediğiniz büyüyü seçin. Ancak büyü yapmak için o büyünün yapılabilme derecesinde olmanız; ayrıca gerekli büyü elemanlarına sahip olmanız şart. Eğer gerekli elemanlar varsa, yukarıda solda bulunan karıştırma seçeneğine basın. Büyü. otomatik olarak eşyalarınızın arasına eklenecektir. Ekranın en üstünde sağ tarafta bulunan seçenek ile altta bulunan eşyalarınızı ekrandan yok edebilirsiniz. Soldaki ise ekrana eşyalarınızı getiriyor. Evet, oyunun önemli oynanış seçenekleri bunlar. Şimdi de oyunun açıklamasına geçelim.

Oyuna, büyük bir kapının önünde başlıyoruz. Burada yapacağımız ilk iş yerden taş almak. Taşı aldıktan sonra, sağdaki nöbetçi kulübesine gidiyoruz ve taşı camına atarak kırıp içeriye giriyoruz. Burada yapacağınız ilk İş. ölü bekçinin elbisesini almak. Daha sonra elbiselerden anahtarları alacağız Yazı tahtasında gördüğünüz tüm notları toplayın ve bekçinin elbisesini giyin. Bilgisayara SECURTY CODE denen güvenlik numarasını girerseniz, giriş kapısını açabilirsiniz. Ancak elinizdeki ELVIRA 2. kırık versiyon ise, ne girerseniz girin farketmaz. Daha sonra buradan çıkın ve ana giriş kapısından içeri girin. Burada ELVIRA'nın arabasını göreceksiniz. Bagajı açın. Bagajdaki çantadan WIRE CUTTERS ve WRENCH'i alın. Sola dönün ve stüdyoların kapısından içeri girin. Lobby'den ELVIRA'nın el kitabını alın. Daha sonra çiftli kapının sağından asansöre gidin ve burada kodu girerek asansöre girin. Ancak asansöre girmek için sizdeki versiyonun ya kırık olması ya da elinizde ELVIRA 2'nin orjinal kitabı olması, gerekiyor, ikinci katın düğmesine basın. İkinci katta asansörden indikten sonra iki kere sağa dönün. Koridorun sağındaki ilk odadan içeri girin. Girdiğiniz bu oda, COMPUTER ROOM yani bilgisayar odası. Odanın uzak tarafındaki kitabı alın. Buradan çıkın ve sağdaki diğer odaya girin. Bu oda makyaj odasıdır. Sol taraftaki çöp kutusundan aynayı alın. Soldaki ikinci aynanın önünden MAKE-UP CASE yani makyaj çantasını alın. Bu odadan çıkın ve koridorun sağındaki odaya girin. Burası DRESSING ROOM yani giysi odasıdır. Buradan alacağınız eşyalar sırasıyla şunlar: NAIL FILE. NEWSPAPER, TISSUES, TOWEL, POPCORN, 3 HAIR SPRAY, SILVER CLOVER CHARM, CURLING IRON ve MAKEUP CASE. Koridorun en sonunda, TYPING POOL diye bir oda var. Buraya girin ve içeriden disket kutularının içinden DISK ve BOOM BOX'i alın. Koridorun aşağısında, sağdaki DRESSING ROOM a gidin ve buradan kitaplıktan SPIRITS ve SELTZER SPRITZER alın. Koridorun aşağısındaki son oda CANTEEN'dir. Buradan CUPCAKES ve CAN OF SODA alın. Buradan sonra asansöre gidin ve B'ye basarak BASEMENT denen alt kata inin. Asansörden çıkın ve iki kere sağa dönün. Orada INDIAN denen Hintliyi göreceksiniz. Yanına gidin ve konuşarak ELVIRA'nın nerede olduğunu sorun. Yalnız konuşurken kesinlikle şaka yapmayın.

Eh, artık büyü yapabilirsiniz. Yapabileceğiniz çeşitli büyüler şunlar: PROTECTION büyüsü, bunu CAN OF SODA ile yapabilirsiniz. BREATH UNDERWATER- su altında solunum büyüsünü, üç adet POPCORN, GUM ve CUPCAKES ile yapabilirsiniz Bunlar dışında yapabileceğiniz diğer büyüler HEALING HANDS. LUCK. ICE DARTS. UNSEFN SHIELD diye sıralanabilir.

Büyülere kısaca değindikten sonra, oyunumuza geri dönelim. Kapısında büyük 2 bulunan asansöre binin. Stage'e geldiğinizde elinizde olan WALLET, COMPUTER DISK, WRENCH, MIRROR, HAIR SPRAY, TOWEL ve SELTZER BOTTLE'ı bırakın. Sola dönün ve doğru ilerleyin. Eğer yeterince ilerlediyseniz, perili evin oturma odasındasınız demektir. Sağ tarafınızdaki zırhtan HELMET ve sol GAUNTLET'i alın. Daha sonra STUDY'ye gidin. Solda bir masa göreceksiniz. Çekmeceleri açın ve orada bulduğunuz PR A/ER BOOK'u kullanarak UNHOLY BARRIER büyüsü yapın. Buradan ayrıca PADLOCK'ı alın. Sağ tarafta içinde piranha bulunan balık tankını ellemeyin. Buradan oturma odasına tekrar geri dönün ve köşedeki raftan ANTIQUE VASE'İ alın. Aldığınız bu antik vazoyu, DETECT TRAP denen tuzakları bulan büyüye dönüştürün. Şöminenin oradaki sürahi ile de PROTECTION büyüsü yapacaksınız. Girişe gidin ve burada merdivenlerin sağından yukarı doğru çıkın. En yukarıda sağa donun sonra ana holden sola dönün ve soldaki ilk kapı girişine doğru girin. Evet, biraz ilerledikten sonra kendinizi NURSERY'de bulacaksınız. Burada yapacağınız ilk iş BLACKS'leri almaktır. Daha aşağıya LIVING ROOM'a gidin. Kütüphane kapısından iki adım geride durun. Yere BLOCK koyun ve POLTERGEIST sizin bıraktığınız oyuncağı almaya gittiğinde kütüphaneye girin. Kütüphaneye girdiğinizde, kitapları incelemeye- başlayacaksınız. Yalnız her kitabı kontrol etme şansınız yok. Sadece yararlı gördüğünüz tüm kitapları not alın. Hangi kişilerin kitaplarda işaretli olduğuna bakın. Tüm bu notları daha sonra kullanacaksınız. Kitapları not ettikten sonra LIVING ROOM'a tekrar gidin. Uzak duvardaki kapının oraya gidin. Oradaki oyuncakları alın ve SELTZER BOTTLE'ı DETECT TRAP büyüsü denen daha önce bahsettiğimiz gibi tuzakları farkeden büyüye dönüştürün. Daha sonra DINNING ROOM'a gidin ve oradan alabildiğiniz herşeyi alın. İlk önce WINE'i yani şarabı COURAGE büyüsü denen cesaret büyüsüne, bardak lan ise DETECT RAP büyüsüne çevirin. Herşeyi alana kadar SERVICE WINDOW denen servis penceresinden uzak durun. Eğer yakalanırsanız, ki yakalanmamak gerçekten çok zor, kendinizi bir et dondurma dolabında bulacaksınız. BIKER'dan BOOTS denen botları alın. Bunların görevi ayak zırhlığıdır Dondurucunun rafından eti ve peyniri alın. WINE BOTTLE'ı COURAGE, BREAD yanı ekmeği BREATH UNDERWATER denen büyülere çevirin. Evet

dondurucuda bu kadar kaldıktan sonra herhalde sıkılmışsını.zdır Artık buradan kurıa zamanı geldi. İlk önce. Inventoryden anahtarları ve kalemi burada bırakarak donmalarını sağlayın. Çünkü daha sonra onları büyüde kullanacaksınız. BOOTS. HELMET. JACKET ve GAUNTLET i üzerinize nıyın Bıçağınızı elinize silah olarak kullanmak için alın. UNSEEN SHIELD ve LUCK spell kullanın. Biraz fazlaca ICE DARTS yapın ve burada her ihtimale karşı kaldığınız yen SAVE edin. Aslında oyun sırasında her önemli hareketten once kaydetmek çok önemli, ama burası çok daha önemli olduğu için burada ne olursa olsun kaydetmenizde yarar var. Evet. eğlence başlıyor Kıvrılmış çeliği kullanarak THERMOSTAT* ısıtın. Alarm aktlvitesini kaybedince bir yaratık ortaya çıkacaktır. Burayı ateşe verin ve yaratık ölünce kolayca buradan çıkın.

Evet. çok önemli bir aşamayı geçtiniz Dondurucudan çıktıktan sonra sağa dönün ve merdivenlerden aşağıya doğru ilerleyin. En aşağıda sola dönün ve LAB a şirin. Buradan alacağınız eşyalar, YELLOW FLASK, BLEACH, HEART. SKIN ve bulabildiğiniz kadar TEST TUBE, Ayrıca sol duvarın oradaki kavanozun içindeki beyni alın. Beyni. UNDEAD büyüsüne döndürün ve daha sonra merdivenlerden yukarıya çıkın. Sağdaki kapının oradan mutfağa gidin. Yalnız giriş ile mutlak yolu arasında zombi ile savaşmanız gerekecek Daha sonra mutfağa gidin ve üzerinizdeki herşeyi bırakın. Üzerinize zırhı giyin ve hole gidin. Zor durumda kaldığınızda TURN UNDEAD büyüsü yapın. Daha da zor durumda kalırsanız COURAGE büyüsü yapın. Evet bu anda yapabileceğiniz büyüler ise şunlar:

REVIVE *CHEESE. BLEACH*
TELEKINESIS: *MAGNET*
GLUE: *TUBE OF ADHESIVE*
PROTECTION: *BUCKET*
LUCK: *HORSESHOE*
FIREBALL: *NEWSPAPERS. TISSUE. CALENDER. POSTCARD. PAPERS*
MAGIC MISSILES: *POTS. PANS. TINS. KNIVES*
DETECT TRAP: *GLASS*

Ayrıca bunların dışında da ICE DARTS. UNSEEN SHIELD. HEALING HEAD büyülen yapabilirsiniz. MEAT CLEAVER'ı silah olarak saklayın. Girişe gidin ve JUNK PİLE denen kutuya üzerinizdeki tüm gereksiz ya da daha sonra gereken eşyaları bırakın. PİLE'a bırakacağınız eşyalar şunlardır: CANDELABRA, PLACE SETTINGS, THREE CANS OF HAIRSPRAY. EGG BASKET LAB'den aldığınız herşey, MIRROR, GIN BOTTLES, VODKA BOTTLES, PADLOCK. COMPUTER BOOK. TOWEL, SHANK OF MEAT.

Merdivenlerden yukarıya çıkın. Sol taraf sizi banyoya götürecektir. Banyodan TOWEL ve SPONGE alın. Banyodan çıkın sağa dönün ve ana hole gidin. Sağınızda LAVENDER BEDROOM denen odayı bulacaksınız. Burada sizi yine azılı bir düşman bekliyor. Üzerinize zırhı giyin. ICE DARTS kullanarak düşmanınızı etkisiz hale getirin. Kavgadan sonra yere düşen SCRIPT i ve resimleri alın Yatağın alt tarafını araştırın. Eğer dikkatli bir şekilde bakarsanız, kırmızı bir düğme göreceksiniz. Korkmayın basın, karşınıza gizli bir kapı açılacaktır. Odaya girin ve içeriden CHALICE ve CANDLES OF THE ALTAR denen on adet mumdan aim Gizli odadan çıkın Şöminenin yanındaki kedileri LUCK büyüsüne çevirin Yatak odasını terkedip sağa dönün ve sağdaki ikinci kapıdan önce durun. Zırhınızı giyip içeriye girin ve COURAGE büyüsü yapın. Savaşırken üstün duruma geçtiğiniz anda çarşafı alın ve dışarıya çıkın. Eşyalarınızı bıraktığınız yere gidin ve son olarak aldığınız PILLOW. TOWEL, CHALLICE ve SPONGEı eşyaların olduğu yere bırakın. Bu eşyaları bıraktıktan sonra tekrar stüdyo odalarına dönmeniz gerekiyor. Aşağıya ana kata inin. Yalnız daha önce yangın söndürücüsünü ve BOLIER ROOM'dan ilaç çantasını almalısınız. Ancak bu odada karşınıza YETİ denen bir canavar çıkacak ve size FIREBALL ile saldıracaktır. Kazanın sol tarafındaki bakır çubuğu alın ve bu canavarın hakkından gelebilirsiniz. Yukarıya çıkın burada COSTUME ROOM'a gidin. Burada sizi yine bir düşman bekliyor. Zırhınızı giyin. UNSEEN SHIELD büyüsü yapın. MEAT CLEVERı alın ve düşmanınıza saldırın. Cadı. size biraz zorlu bir düşman olarak görünebilir. Fakat biraz uğraşırsanız kolayca öldürebilirsiniz. Cadı öldükten sonra onun EYEBALL'unu alıp FEAR büyüsü haline getirin. Buradan ayrıca WIZARD'S ROB. WHITE LAB COAT ve SIR WALTER RALIGH'ın kostümün üzerinden kılıcı alın. Holün arasından MAKE UP ROOM denen makyaj odasına gi din Burada LAVENDER ROOM da bulduğunuz altı resmi kontrol edin ve sihirbazın yardımcısına benzeyen resmi bulun. Ayna İle resme bakarak makyaj çantasındaki eşyaları kullanarak ve radardaki peruklardan yararlanarak resme benzemeye çalışın. Benzedikten sonra makyajı üzerinizden alın ve daha sonra kullanmak için saklayın. Laboratuar asistanına benzeyen resmi bulun, Labratuar elbisesini, makyaj çantasını kullanarak ve soldaki peruğu kullanarak ona benzemeye çalışın. Evet artık bir laboratuar asistanısınız. Hemen üzerinizden eşyaları çıkarmayı düşünmeyin. Çünkü bu kıyafeti şu anda kullanacaksınız. Kıyafetinizin asistana benzediğinden iyice emin olduktan sonra buradan çıkın. 2 nolu stüdyoya yönelin. Lobiden yangın söndürücüsünü alın ve daha önce eşyalarınızı bıraktığınız yere yangın söndürücü ve büyücü makyajını bırakın. DINING ROOM'un solundaki hole girin ve sonra sola dönün ve daha sonra sola dönüp merdivenlerden aşağıya inin. Burada biraz dikkati olmanız gerekiyor. İlk önce makyajınızı kontrol edin. Burada gireceğiniz yer sağdaki kapıdır. İçeri girdiğinizde FRANKENSTEIN'ı göreceksiniz. Ancak son derece meşgul bir durumda olacaktır. Ona yardım teklif edin. O size bir zehir yapmak için yardımcı olacaktır. Kütüphanede bulduğunuz formülü kullanmanın zamanı geldi. Onu kullanarak bu zehiri yapın ve daha sonra buradan çıkın. Girişe gidin ve burada üzerinizdeki elbiseyi değiştirin. Daha sonra zehiri etin üzerinde kullanın. Piranhanın olduğu odaya gidin, zehirli eti piranhaya verin ve öldükten sonra anahtarı alın. Ördek resminin arkasındaki kasayı açarak buradan. CHIEF'S PIPE denen şefin piposunu alın. Yukarıya çıkın ana holden sağa dönün ve tavan arasının sonundaki merdivenlere gidin. Vampirle karşılaştığınız anda çatalı kullanarak ışığın parlamasını sağlayın. Böylece vampir ölecektir. Merdivenlerden aşağıya mm ve dosdoğru solunuzdaki ilk odadan içeri girin ve çay sandıklarından kibrit kutusunu alın. Merdiveni tavan arasına hareket ettirin ve çatıya çıkmak için kullanın. Bacaya daha önce bulduğunuz bakır çubuğu yerleştirin. Bir süre sonra fırtına başlayacaktır. Fazla şiddetlenmeden içeri girin.

Evet sıra 3 nolu stüdyoya geldi. Evet herşeyi tam anlamıyla yaptıysanız, şu anda büyü seviyeniz 6 civarındadır. Bu level'da başlangıç için şunlar gerekiyor: SİLAHLAR, ZIRH, TEST TUBES, METAL CİSİMLER. CRICIFIX, MIRROR, ANAHTARLAR, KALEM. SAÇ SPRAYLERİ, GİN, VOTKA, BÜYÜCÜ ELBİSESİ, BÜYÜCÜ MAKYAJI. Üzerinize zırhı ve kılıcı alın daha sonra üç nolu stüdyoya doğru ilerleyin. Yarasalar biraz rahatsız edicidir ama kolaylıkla kiliseye girebilirsiniz. Değerli metali büyülü zırha ve dini eşyaları ise HOLY BLAST büyüsüne dönüştürün, Dua kitabını alın. TEST tüplerini kutsal su ile doldurun. Bunlardan bir tanesini CRUCIFIX ile kullanarak BLESS büyüsü yapın. Dua kitabını kapatmadan önce ICE DARTS ve HEALING HEADS alın. Kürsüyü sola doğru çekin ve kurusunun oradaki kapıdan girin. Ancak girmeden önce zırhınızı kontrol edin ve PROTECTION büyüsü yapın. Evet en aşağıya geldiğinizde artık CATACOMBS'ların içindesiniz.

CATACOMBS: Buradaki her odada genelde tuzak vardır. LEVEL 8 e geldiğinizde şu büyüleri yapabilirsiniz:

FREEZING BLADE: *PENs/e KNIFE*
ILLUSION: *MIRROR* (ayna)
TRUEFLIGHT: *PILLOW*

Donmuş bıçağı (FREEZING BLADE) kama ile birleştirirseniz, size mükemmel bir silah oluşacaktır. Level 9da CURE WOUNDS büyüleri ve saç sprayini BOOZE şişeleri İle birleştirerek NOVA büyüsü yapın. Yalnız CATACOMBS larda TELEKINESIS, BUOYANCY ve HOLY BLAST büyülerini kullanmayın. Evet ELVIRA'yı 8. level'da bulabilirsiniz. Burada ona işkence yapmak zorundasınız. Evet yanlış duymadınız. Eğer işkence yapmazsanız. ELVIRA bir acid püsküren cobraya dönecek ve elinizdeki FIREBALL'ları alacaktır. Onun koruduğu savaş mızrağını alın. Catacombs'ta en tepeye çıkın. Biraz etrafta dolaşın, bir ZOMBİ ile karşılaşacaksınız. Zombiyi uzak tutmak İçin UNHOLY BARRIER büyüsü yapın. Zombi ile savaşırken hareket etme-

yin, ona dokunmayın ve herhangi bir silahla vurmaya çalışmayın. Üzerine HOLY BLASTS atın. Onlar bittiğinde FIREBALLS kullanın. Oda biterse ICE DARTS kullanın. Artık hakkından gelebilirsiniz. Evet CATACOMB'u bitirdikten sonra dışarıya çıkın ve eşyalarınızın olduğu bölüme gidin. Burada biraz dinlenin. Eğer yaralandıysanız yaralarınız geçene kadar bekleyin. Daha sonra şunları alın: Tüm büyüleriniz, BUOYANCY ve TELEKINESES büyüleri dahil, SİLAHLAR ve ZIRH, YELLOW LIQUID, NAIL FILE. Evet artık İkinci bir bölüm başlıyor: *Örümcek yuvaları.*

SPIDER CAVES: Birinci stüdyoya girin. Buradaki odalarda bulunan tüm yaratıkları öldürmek zorundasınız. Aksi takdirde buradaki eşyaları almanız biraz zor. Stüdyoya ilk girdiğinizde asansöre bakın. Asansörü açın, yoksa bir daha geri dönemezsiniz. Aldığınız kristalleri en kısa zamanda büyüye ve mantarları ise HERBAL HEALING büyüsüne çevirin. A level'ında BUOYANCY ve BREATHE UNDERWATER kullanarak göle girin ve dolaşıp bir ip bulun. Bu ip daha sonra BIND DEMON büyüsü yapmanıza yarayacaktır. Level B'de küçük bir hücrede büyük bir akrebin SCROLL'u koruduğunu göreceksiniz. Bu scroll CERBERUS'u yenmeniz için gerekli olduğu için, akrebi yenip onu almanız gerekiyor. Ayrıca bir cüzdandan asansör anahtarı bulmanız gerekiyor. Ancak anahtarı TELEKINESIS büyüsü ile alabiliyorsunuz. Level D'de büyük bir örümcek göreceksiniz. ICE DART atarak dikkatini çekin. Arkanızdan geldiğinde onu asansöre doğru çekin. Daha asansörü kapatarak onu hapsedin. Örümceğinden aşağıya doğru tırmanarak ELVIRA'yı kurtarmaya çalışın. Ancak bu sefer de ELVIRA büyük bir arıya dönüşecektir. ELVIRA'dan kurtulunca CHIEF'S TOMAHAWK denen şefin savaş baltasını alın. Mağaraları terketmek için örümcek ağının dikey tarafını kullanın ve level C'ye geçin. Asansöre gidin ve daha önce aldığınız anahtarı kullanarak Level A'ya geçin. Büyülü evin dışında durun. Duvardaki BAROMETRE'yi alın ve onu SUMMON STORM büyüsüne çevirin. Evin çatısına gidin ve burada fırtınayı başlatın. Rüzgar FRANKIE'S cihazını alevlendirecektir. Zemin kata inin ve burada elinizde WIRE CUTTER denen tel kesiciyi hazır bulundurun. Ondan yararlanarak FRANKI'nin kafasındaki telleri kesin. Daha sonra şu eşyaları alın: METAL BAND, BRAIN, SCALP ve HEART. Evet artık yeni bir büyü yapmanız gerekiyor. Bu büyü için gerekli nesneler: BRAIN, HEART SCALP. EGGS ve PRAYER BOOK. Yapacağınız büyünün adı ise RESURRECT SPELL. Daha sonra 3 nolu kilisenin olduğu stüdyoya gidin ve orada rahip ile konuşarak yardım isteyin. Rahip bunun üzerine dışarıya yani ELVIRA'nın da arabasının olduğu yere bir PENTACLE çizecektir. Buradan tekrar çıkarak INDIAN denen hintlinin yanına gidin. Ona TOMAHAWK. WAR LANCE ve MAGIC BAG ı korumasını söyleyin. Ayrıca ona PEACE PIPE denen barış çubuğunu verin. Daha sonra rahibin çizdiği PENTACLE'ın üzerine giderek 10 tane BLACK CANDLE koyun. TOMAHAWK, WAR LENCE ve MAGIC BAG'İ alarak hazırlanın. Koyduğunuz

BLACK CANDLE'ların üzerine klikleyerek yanmalarını sağlayın. CERBERUS'u çağırmak için MAGİC BAG'İ kullanın. BLİND DEMON büyüsünü üzerine atarak CERBERUS'u durdurun. Daha sonra şimşek durunca WAR LANCE'i üzerine atın. Ancak ölmüş gibi gözükebilir. Kalbine TOMAHAWK'i atarak bu zorlu yaratıktan kurtulun. Evet şimdi oyunun bitiş demosunu seyredebilirsiniz. Ama Elvira sizi yatak odasına davet ederse, sakın şaşırmayın. Onun için o kadar savaştınız.

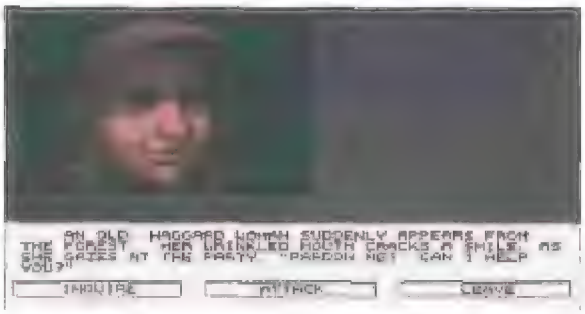
ELVIRA 2, bu ayların flaş oyunlarından bir tanesi ve almamanız için hiç bir sebep yok. Oyunun akıcı ve güzel grafikli olması, diğer özellikleri. Hemen en yakın bir bilgisayar dükkanına gidin ve bir ELVIRA 2 alın. ELVIRA'yı kurtarmak için daha ne bekliyorsunuz?

GRAFİK	%95
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%95

SÜHA BAYRAKTAR

Sakin bir sonbahar akşamıydı. Ateşin başında mutlu bir şekilde otururken birden bir not gözünüze ilişti. Bu not nereden gelmişti? Herhalde yakın arkadaşlarınızın ya da sizi tanıyan birinden olmalıydı. KHELBEN, bu isim hiç yabancı gelmiyordu. Tabii ki. KHELBEN'İ nasıl unutabilirdiniz? Fakat KHELBEN sizden ne isteyebilirdi ki? Kendisinin çok büyük doğa üstü güçleri vardı. Acaba size bu kadar muhtaç olacak durum neydi. Yeni bir maceradan dönmüş olmanın verdiği yorgunluk ile bir an gitmemeyi düşündünüz. Ama size hiç yakışmıyordu. Mutlaka ortalıkta birşeyler dönü-Kordu. Gitmeliydiniz. Doğru KHELBEN'in evinin yolunu tuttunuz, apıyı çaldığınızda uşak size sevinmiş, ama biraz da korkunun verdiği bir duyguyla kapıyı açtı. Uşağı bile bu kadar korkutacak olay neydi? Sizi de tedirginlik sarmıştı. Merdivenleri çıkarken sanki yeni bir maceraya atılacak gibi bir his vardı içinizde. Odadan içeri girince, KHELBEN sizi karşıladı. Evet yanılmamıştınız. KHELBEN'in anlattıklarından sonra size bir macera gözüktüğünü, hatta bu maceranın daha çok ölümle yaşam arasında bir kavga ve başarıya ulaşabildiğiniz takdirde büyük bir ün ve şehirde şöhret olacağını anlamıştınız.

Eski şeytanlar. **DARKMOON** tapınağında büyük bir hazırlık yapıyorlardı. Gerçekten de bu, şehir için üyük bir tehlike arzediyordu. Çaresiz KHELBEN'in önerisini kabul ettiniz ve bu büyük maceraya atıldınız. Tabii ki tek başınıza bu macerayı başarmanız imkansızdı. Değişik güçleri olan dört kişilik bir ekip kurdunuz. Bu ekip gerektiğinde, bir hırsız gibi gizli ve girilmesi zor yerlere girecek, gerektiğinde bir sihirbazın sahip olduğu büyülere sahip olup sizi imkansız durumlardan kurtaracak, gerekse hiçbir şeyden korkmayacak kadar savaşçı kişilerden oluşacaktı. Bu, zaten sizin işinizdi. Böyle bir grubu kurmak çocuk oyuncağıydı. Ama işin en önemli tarafı DARKMOON'da başlıyordu. KHELBEN, sizi DRAKMOON'un yakınlarında bir ormana transport etti ve giderken size bir yüzük vererek, bu yüzükle onunla bağlantı kurmanız gerektiğini belirti. Issız bir ormana gelmiştiniz. Buradaki kurt sesleri, sizi şimdiden yeterince ürkütmüştü. Bir an önce tapınağa ulaşıp bu maceraya atılmak istiyordunuz. Ve korkusuzca ormanın demliklerine daldınız. Böylelikle maceramız başladı.



Evet, gelelim oyunun oynanışına. Oyunun introsu çıktığı zaman, hiçbir tuşa basmazsanız. Tüm introyu seyredeceksiniz. İntrodan sonra, karşınıza5 seçeneğin olduğu bir ekran çıkacaktır

LOAD GAME IN PROGRESS: Daha önce oynadığınız bir oyunu yükleme. Eğer daha önce oyunu oynayıp kaydettiyseniz, direkt olarak buradan yükleme yaparak kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ayrıca buradan **QUICK PARTY START** İle hiç karakter seçmeden bilgisayarın otomatik olarak grubu seçmesini sağlayabilir ve oyuna otomatik olarak başlayabilirsiniz.

START A NEW PARTY: Oyuna en baştan başlama. Bu seçenekle kendi grubunuzu kurup partiye İstediğiniz özellikteki kişileri alabilirsiniz. Yeni bir grup seçmek için. Mouse'la bu seçeneği klikleyin. Karşınıza, solda dört boş karenin olduğu bir ekran çıkacaktır. Ancak üst taraftaki karakterler genelde savaşacak karakterler olacakları için, kesinlikle ön tarafa savaşçıları alt tarafa ise büyücüleri ve diğer karakterleri yerleştirin. Ancak partide mutlaka gizli kapıları açacak bir hırsız **(THIEF)** ve oyunu onsuz bitiremeyeceğiniz **CLERİC** ki, size hayati önem taşıyan yiyecek sağlayacak kişidir. Karşınızdaki düşmanla savaşırken düşüneceğiniz en önemli unsur, daha çok onu ya da onları dar alanlardan çok geniş olanlara çekerek savaşmaktır. Bu sayede savaşları daha kolay az yara alarak kurtarabilirsiniz.

Evet, şimdi nasıl karakter seçileceğine devam edelim, ilk önce karakteri yerleştirmek istediğiniz yeri seçin. Daha sonra seçtikten sonra karakterinizin cinsini belirleyin. Bunlar insan **(HUMAN), ELF, yarı ELF (HALF-ELF), DWARF. GNOME,** yarı insan **(HALFLING MALE)** olabilirler. Ancak bunları dişi **(FEMALE),** erkek **(MALE)** olarak seçebilirsiniz. Bundan sonra karşımıza, karakterin sınıfı geliyor: **CLERIC, FIGHTER, THIEF.** Bunların üçünden ikisine sahip onlarını da seçebiliyorsunuz. Daha sonra karakterin davranış özelliğini belirlediğiniz seçenekler geliyor. Buradan, karakterinizin daha önce seçtiğiniz sınıfına göre, değişik seçenekler sunuluyor. Tüm seçimleri yaptıktan sonra, özellikleri değiştirebiliyorsunuz. Sağdaki seçeneklerden **HP** yani hit point denen kaç darbeye dayanıklı olduğunu gösteren seçenek, sadece 99'a kadar arttırılabiliyor. Diğerleri ise, oyun sırasında değişebiliyor. Soldakiler ile maksimum 18 olacak kadar oynayabiliyorsunuz. Alt sağ tarafta bulunan seçeneklerden **FACE** ile karakterinizin yüzünü değiştirebiliyorsunuz; **MODIFY** ile yukarıdaki özellikler ile oynayabiliyorsunuz; **REROLL** ile bilgisayara karakterimizin özelliklerini seçmesini istiyoruz. Tabii ki bu, yine bizim onaylamamıza kalıyor. Dört adamımızı seçtikten sonra, **PLAY** seçeneğini klikleyerek oyuna geçiyoruz.

TRANSFER EOB 1 PARTY: Bu oyunun birincisini oynadıysanız, o oyundan kalan grubunuzu tüm özellikleriyle bu oyuna aktarabiliyorsunuz. Bu seçenek, ilkini oynayanları epey sevindirecek.

RUN INTRODUCTION: Bu seçenek ile başlangıçta çıkan introyu tekrar seyredebilirsiniz.

EXIT GAME: Bu seçenek ile oyundan çıkabilirsiniz.

Peki, karakterlerimizi nasıl kullanıyoruz? Oyuna, ormanda başlıyorsunuz. Ekranın sağındaki dört karakterinizin resimlerinin yanında, elinde olan eşyalar gösteriliyor. Karakter savaşçı ise, bir kılıç ve kalkan; **CLERİC** ise **HOLY SYMBOL** ve kendini korumak için kalkandır. Eğer bir hırsız **(THIEF)** ise, kalkan ve **LOCK** PICKS'tir.

Bir düşmanla karşılaştığınızda yapacağınız ilk şey. ona karşı koymak ve onu öldürmeye çalışmaktır. Orman sahnesinde düşmanlarınız, kurtlar. Kurtlar, oyunun en kolay öldürülen düşmanları. Kurta ya da genel olarak bir düşmana kılıçla saldırmak için, mouse'la kılıcın üzerine gelip sağ mouse tuşunu klikleyin. Kılıç darbeniz etkili olursa, kılıcın yerinde rakam çıkacak, etkili olmadıysa **MISS** yazacak.

Normal savaş yaparken, sadece öndeki savaşçıları kullanabiliyorsunuz. Dolayısıyla, sadece üst sağ ve sol taraftaki savaşçıları kullanın. Karakterin özelliklerini değiştirmek ya da görmek için, o karakteri klikledığinizde, karşınıza karakterin boydan boya görünüşü ve sol tarafta üzerinde taşıdığı eşyalarla sahip olduğu silahlar gelir. Solda yukarıdaki eşyalar, oyuna ilk olarak başladığınızda yemek. Yemekler, kahverengi ve etrafına ip sarılıp paketlenmiş olarak görünür. Oyun sırasında bazı bölgelerde yemek bulabileceğiniz gibi, CLERIC size yemek sağlayacak. Yemek ihtiyacını karakterin resminin sağ tarafında bulunan food seçeneğinden anlayabilirsiniz. Eğer burası sarıysa, acele yemek yemeniz gerekiyor. Yeşilse henüz bir tehlike yok. Yiyeceklerden yemek için, soldan yemeği seçin ve hemen karakterinizin üst tarafında bulunan tabak, kaşık resminin olduğu yere bırakın. Buradaki diğer özellikler ise şunlar: Sayfanın en alt tarafını klikleyerek, karakterin diğer özelliklerini görebilirsiniz. Oyun sırasında karakterler arasında alışveriş yapabilirsiniz. Alışveriş yapmak için, basitçe diğer karaktere vermek istediğiniz eşyayı seçin ve daha sonra ekranda bulunan oklarla sağa sola oynayarak istediğiniz karakterde durup onun eşyalarının olduğu yere bırakın. Ayrıca herhangi birşey yapmadan, bu ok tuşlarıyla diğer karakterlere geçebilirsiniz. Ancak bazı eşyaları diğer karakterler kullanamazlar. Arka tarafta duran bir karaktere, savaşta hiç etkisi olmadığı için bir kılıç ya da topuz vermek son derece anlamsızdır. Ya da **CLERIC HOLY SYMBOL** denen CLERİC'lerin çeşitli büyüler yaptığı bir eşyayı hırsıza vermenin bir anlamı yoktur. Gerçekten karakterlerin özelliklerini iyi bildiğiniz takdirde, hangi karakterin hangi eşyayı kullanabileceğini anlayabilirsiniz. Bu nedenle size bu karakterlerin özelliklerini anlatacağım.

FIGHTER: Esas yaptığı görev savaşmaktır. Grubun ön tarafında durup, gurubu saldırılara karşı korurlar Gerçekten kaliteli bir savaşçı seçilirse, grubunuzun ömrü çok uzun olur. Ancak yine de yaralanan bir savaşçıyı iyileştirmek için, arada bir partiyi dinlendirmeniz gerekir. Grubun önünde mutlaka iki savaşçı bulunması gerekli. Zaten CLERIC ve MACE size arkadan büyü yaparak katılacaktır.

THIEF: Görevi, gizli ve açılması zor kapıları **LOCK PICK** denen nesneler yardımıyla açmak. THIEF'in bundan başka bir fonksiyonu yok. Bu nedenle seçim yaparken hırsızlığının yanında FIGHTER ya

da diğer bir özelliğinin olmasına dikkat edin.

CLERIC: Ana görevi, **CREATE FOOD** denen büyüyle size yiyecek sağlamaktır. Ancak bunun için daha önceden büyülerin hazırlanmış olması gerekir. Diğer önemli özelliğiyse, grup dinlenirken yaralıları iyileştirmesi. Ancak bunların dışında birçok yararlı büyüler yapabilir. Bunlardan birkaç tanesini sayarsak, **HOLD PERSON** ile karşınızda savaştığınız düşmanınızı belirli bir süre için dondurabilir ve böylelikle savaşçılara avantaj sağlamış olursunuz. **TURN UNDEAD** ile karakterlerinizi ölümsüz duruma getirebilirsiniz. Ancak bu büyü de belirli bir süre için geçerlidir. Bunların yanında karakterlerinize değişik özellikler kazandıracak büyüler vardır. Bunları karakterlerin üzerlerinde deneyerek sonuçlarını görebilirsiniz. Eğer büyü sadece grubun içindeki karakterlere yapılabiliyorsa, zaten mesaj ekranında **SELECT A CHARACTER** yazısı çıkar.

MAGE: Bu tam olarak bir büyücünün yaptığı görevi görür. Büyüleri ezberleme yeteneğine sahip olması, önemli bir özelliği. Aslında CLERIC ile yaptığı işler biraz birbirlerine benziyor, ancak büyüleri çok daha kuvvetli ve büyüleri ezberleme yeteneğine sahiptir. Büyüleri öğrenebilir ve uygulayabilir. Ama bunun dışında savaşma yeteneği çok azdır.

PALADİN: Diğer bir büyücüdür. Ancak daha az büyü yapabilir ve çoğu büyüleri seviyesi nedeniyle yapamaz. Bu nedenle bu karakter çeşidini seçmek pek manktıklı değildir.

Normal ekranda aşağıda en sağdaki **GAMP** seçeneğine basarsak, karşımıza şu seçenekler geliyor:

REST PARTY: Bu seçenek oyunun can alıcı noktalarından bir tanesi. Oyunun İleri bölümlerine geçebilmek için. bu seçeneği zamanında kullanmalısınız. Grubunuzun **HP** denen **HIT POINT'leri** azaldığı zaman ya da büyü ezberlemeye gerek duyduğunuz zaman, mutlaka dinlenme anlamına gelen bu seçeneği seçmeniz gerekiyor. Bu arada CLERIC denen karakteriniz, gruptaki yaralıları iyileştirecek ve MAGE sizin seçtiğiniz büyüleri ezberleyecek. Ancak dinlenme yerini doğru çok iyi seçmeniz gerekiyor. Aksi takdirde düşmanlarınız gelip size dinlenirken saldırır

MEMORIZE SPELLS: Bu seçenek, büyüleri ezberleme seçeneğidir. İstediğiniz büyüleri ezberlemek için bu seçeneği Kİİkleyin. Daha sonra 6 adet büyüden istediğinizi seçin. Eğer o ekrandaki büyülerden herhangi birini istemiyorsanız, o zaman **CLEAR** seçeneğine gelin ve tüm büyüleri silerek yeniden tüm büyü seçin. **EXİT** ile bu ekrandan çıkın.

PRAY FOR SPELLS: Büyü için dua etme seçeneği. Aslında bir tür büyü ezberleme seçeneği de denilebilir. Kullanımı büyü ezberleme seçeneği ile aynıdır.

SCRIBE SCROLLS: Bulduğunuz scrolları büyü haline getirmeye yarayan bir seçenek. Bu seçenek, oyunun en önemli özelliklerinden biri. İleride bulacağınız bazı scrollar ile, ölmüş adamlarınızı diriltme ve çok güçlü büyüler yapma imkanlarınız var. Bu nedenle bulduğunuz her scroll'u alın ve onu değerlendirmeye çalışın.

PREFERENCES: *Sounds Are On/Off* lie oyun içindeki müzikleri açıp kapatabiliyor: *Bar Graphics Are On/Off* ile Hp ve birkaç özelliğin barlarla değil de sayılarla gösterilmesini sağlıyorsunuz.

GAME OPTIONS: LOAD GAME, daha önce oynadığınız bir oyunu yükleme. **SAVE GAME,** o anda oynadığınız oyunu kaydetme. **DROP CHARACTER** grubunuza dörtten fazla karakter aldıysanız ve bu karakteri ya da başka bir karakteri gruptan atmak istiyorsanız, bu seçenekle yapabilirsiniz. Fakat grupta dörtten az karakter bulunduramazsanız. **QUIT GAME** ile oyundan çıkabilirsiniz.

Oyuna ormanda başlıyoruz. Buradaki amacımız, en kısa yoldan DARKMOON'a ulaşmak. Ancak bu sandığınız kadar kolay değil Karşınıza sürekli kurtlar çıkıyor. Ekranda dolaşırken taşlar göreceksiniz. Bunları klikleyerek alın. Daha sonra eğer şansınız yaver giderse, bir köylü kadına rastlayacaksınız. **İNQUİRE** ve daha sonra **LEAD US** derseniz sizi doğruca DARKMOON'a götürecek. Ancak rastlamazsanız, yolu kendiniz bulmanız gerekiyor. Tabii ki önünüze çıkan kutları öldürerek. DARKMOON'un kapısına geldiğiniz zaman, size içeri girip girmeyeceğinizi sorulacaktır. Tabii ki, evet demekten başka bir olasılık düşünülemez. Çünkü oyunun artık bütün geri kalan bölümleri burada geçecek. Tapınağa girdiğinizde, sizi ilk olarak biri kadın biri erkek CLERIC karşılayacak. Bunlardan savaşmadan savaşmadan kurtulabilirsiniz. Ancak bu kattan çıkarken, mutlaka size saldıracaklardır. Bir an önce onları öldürün. Bu katta gizli bir düğme bulacaksınız, daha önce CLERIC'leri öldürmediyseniz; burada sizin bu kapıyı açıp çıkmanıza izin vermeyecekler. Bu düğme, kapının sağında tam ortada. Düğmeye basarsanız, aşağıya tapınağın alt bölümlerine inmeye başlayacaksınız. Tapınağın bu bölümlerinde gerçek zorluk başlıyor. Size tavsiyem, açtığınız her kapıdan önce mutlaka oyunu kaydedin bazen tek bir düşman bazen dört tane birden geliyor. Ve dört tanesini öldürmek gerçekten zor. Diğer önemli bir özellik ise. grubunuzdaki adamları değiştirebilme özelliği. Karakterin adına gelip mouse'la klikleyin. Adının yerinde **SWAPPING** yazacaktır. Daha sonra hangi karakter ile yer değiştirmek istiyorsanız onun adını klikleyin ve karakterleri yer değiştirin. Bu mahzende, ilk olarak iki nöbetçi ile karşılaşacaksınız. Bunları öldürürseniz bir zırh ve bir anahtar alacaksınız. Bu anahtar biraz sonra bir kapıyı açmaya ve burada **INSAL** diye bir hırsızı kurtarmanıza yarayacaktır. O anda grubunuzda hırsız yoksa, onu alabilirsiniz. Ancak hırsız varsa bir anlamı yok. Alırsanız, ileride siz uyurken zaten kaçacak ve sizden silah ve birkaç önemli eşya çalacaktır. Mahzene girdiğinizde bir an önce CLERİC'e büyüler için dua ve MAGE'e büyü öğretin. Çünkü bu büyüler hemen işe yarayacak; partinizden biri yaralandığında daha çabuk iyileştirebilecek ve nöbetçilere karşı bazı kuvvetli büyüleri kullanmanızı sağlayacaktır. Eğer bu kata girmezseniz, ana kattaki **TELEPORT** yerlerinden HOLY SYMBOL'u kullanarak tapınağın herhangi bir bölümüne teleport olabilirsiniz. Oyun içinde ölmüş adamlarınızı HOLY SYMBOL yardımıyla yeniden diriltebilirsiniz. Ancak bunu sadece üç kere kullanma hakkınız var. Oyun içinde bazı kapılar siz üzerine yürüdükçe açılacak ve biraz daha yürüdükçe kapanacak. Bunun nedeni, kapıları açıp kapatan mekanizmanın üzerine basmanız. Eğer baştaki kapıyı açan taşın üzerine bir taş koyarsanız, mekanizma kilitlenecek ve kolaylıkla buradan geçeceksiniz. Bazı kapıları açamadıysanız, grubunuzda THIEF'in üzerinden LOCK PICKS'i alarak onunla deneyin. Büyülerin bazılarını dikkatli kullanın. Mesela FIREBALL, çok kuvvetli bir büyü. Karşınızdaki rakibinize uzaktan atın. aksı takdirde duvardan size sekip sizin de yaralanmanıza neden olur. Grubun arkasındaki adamlarınızı normalde savaş için kullanamazsınız. Ama onlara bıçak ya da taş verip artırırsanız, o zaman kavgaya katkıda bulunursunuz. Eğer herhangi bir karakterinizi kadın seçerseniz, bazı zırhları taşıyamayacaktır. O nedenle pek kadın karakter seçmemeye çalışın. Oyunu oynamanın en rahat yolu, harita çıkarmak. Harita çıkarırsanız, zamandan yüzde elli tasarruf etmiş olur ve labirentlerin içinde amaçsızca dolaşmaktan kurtulursunuz. Eğer bir karakter bir eşyayı kullanamıyorsa, o eşya üzeri çizili bir görüntü alacak. Savaş sırasında düşmana çıplak elle saldırabilirsiniz. Yani bir elinizde herhangi bir saldırı aleti varken, diğer elinizle yumruk vurabilirsiniz. Savaş sırasında vurduğunuz darbeden sonra bir bekleme süresi olduğu için, bu size zaman kazandırabilir. Ama rakibiniz birden fazla kişi ise, size kalkan kullanmayı tavsiye ederim. Çünkü uzun bir savaş olacağı için çok darbe alacaksınız. Darbeleri sadece kalkan koruyabildiği için kalkanı kullanmanız daha avantajlı.

EYE OF THE BEHOLDER İl için size anlatacaklarım bu kadar. Bundan sonrası size kalıyor. EYE OF THE BEHOLDER 2, son dört beş ayın en nefis FRP'sl. Arcade oynayanların da rahatça oynayabileceği bir oyun olduğu için, uzun süre hit olacağa benzer. FRP oyunlarının ustası SSI, bu sefer hedefi onikiden vurmuşa benzer. Oyunun grafiklerinin nefis olması ve sürekli tansiyonu yüksek tuttuğu için bence herkesin alması gereken bir oyun. Birçok bölümden oluşması ve kolay kolay bitirilememesi oyunu biraz daha mükemmel kılıyor. Bu ay güzel bir oyun oynamak istiyorsanız, alacağınız ilk oyun bu olmalı.

SSI/4 Disket/1 **MG**

GRAFİK	%100
SES	%100
OYNANABİLİRLİK	%100
GENEL	%100

PİLOTLAR KAHVESİ

F.Kağan Gurkaynak & Ağan Şimşek

Tüm pilotlara selamlar. Köşemizi biraz renklendirelim istedik. Umarım bu fotoğraflar hoşunuza gider. Mektuplarınızın birçoğunda adı geçen YF-22, bu ayki konuklarımızdan biri. Geçenlerde açılan yarışmadan birinci olarak çıkan bu uçak, kısaca ATF (Advanced Tactical Fighter, Gelişmiş taktik avcı uçağı) adı ile anılıyor. Ana üretici firma Lockheed olarak tanınmasına rağmen bu uçak üçlü bir işbirliğinin ürünü (Lockheed, Boeing, General Dynamics). Yarışmanın bilinen tarafı, iki uçak arasında geçmesiydi; ne var ki bu uçakların motoru için General Electric ve Pratt & Whittney arasında da enteresan bir mücadele oluştu. Her iki uçak her iki modelle denendi, kazanan Pratt & Whittney YF119 motoru ile YF-22 oldu. Uçağın özellikleri arasında hareketli motor çıkışları, afterburner olmadan ses üstü hızlara çıkabilme ve tüm silahlarını gövde içinde taşıma yer alıyor, en ilginç özelliği ise fiyatı: 140 Milyon Dolar, tabii bugünkü fiyatlarla!! Uçağa verilen isim ise şu anlık Lightning 2. Diğer mankenlerimiz ise F-18 pilotlarının kaskları.

Mektuplarınıza çok teşekkür ediyoruz, ancak bir ricam var, lütfen adınızı adresinizi mektuba ilave ediniz. Adres ve telefon numaralarınızın açıklanmasını istiyorsanız, bunu da.lütfen belirtin.

İlk. mektubumuz Üsküdar İstanbul'dan **CEYHUN GELİŞLİ,** küçük yaşından beri bilgisayarda simülasyon oyunları oynayan okurumuz, mektubunda Null Modemle oynayacak arkadaşlar bulamamaktan yakınıyor. Şöyle diyor okurumuz "*... Benim düşüncem bu şekilde bir araya gelebilirsek, sizin yazı ile başlattığınız Pilotlar kahvesi birgün eminim birgün gerçekten simpilotlarının oturup sohbet ettikleri, yarıştıkları ve kapıştıkları gerçek bir kulüp halini alabilir...*". Ne diyelim, umarım kısa zamanda bu söyledikleri gerçek olur, Ceyhun şu sıralar staj için Bodrum'da. Yazışmak isteyenler, adresini yandaki kutularda bulabilirsiniz.

Bu konuda bazı çalışmalar yapmayı düşünüyoruz, Belirli periyotlarla bir yerde buluşmak, son derece eğlenceli olacak. Bir gelişme kaydedebilirsek Kahveyi gerçekten kurarız, neden olmasın ??

Bize Adapazarından yazan okurumuz **KAAN KURDOĞLU** Red Storm Rising oyunun açıklamalarında eksik kalan bazı tuşları belirtmiş

Shift F1/F2 Torpilin yüzeye yakın/derinden gitmesini sağlar

Shift F3/F4 Torpilin sola/sağa dönmesini sağlar.

Bu kontroller torpil atıldıktan sonra kullanılabiliyor ve geminin hızının 15 knot'un altında olması gerekiyor. Aksi takdirde torpili gemiye bağlayan kablo kopuyor.

Shift F5 Torpili arama moduna sokar.

Shift F6 Torpilin kablosunu keser.

Gelelim sorularına

1. F-16 Combat Pilotta top kullanmak son derece zor. Ancak imkansız değil. Bence tüm oyunlardaki en iyi top kullanımı bu oyunda. Yer hedefleri için etkili olup olmadığından emin değilim, ne var ki hava hedeflerini indirmek için tek isabet yeterli değil.

2. ATARS Podu son derece alçaktan < 500 feet ve hızlı > 500 Knot kullanılıyor, aksi halde Recon Data Bad veriyor.

3. ECM podu'nun çalışma mantığını eski yazılarımızda açıklamıştık. Ancak büyük saldırılarda düşman savunma sistemini felç etmek için mantıklı kullanım bulan bir sistem. Hücum uçağa tek başına nadiren takılıyor. Genelde bu görev için özel olarak hazırlanmış uçaklar tarafından taşınıyor Oyuna belki bu yüzden dahil edilmemiş.

4. Oyunun benim bildiğim belirli bir sonu yok, dünyada kötüler bitmeyecek, bıkana kadar oyna, anlamadığım Recon Podu kullanmadan nasıl Conquest'e geçtin???

Kaan'ın adresini de adres kutularında bulabilirsiniz.

Mersin'den yazan **Eril Eti,** Mig 21 üzerine biraz bilgi göndermiş:

Mig - 21 Nato kod adı Fishbed

Bu serinin son uçağı 1987 de hizmete girmiş ve Tumansky R-25 motoru ile donanmış Fishbed N. 1955'in sonundan 1958e kadar çeşitli versiyonları çıkmıştır

1959 yapımı R-11 motorlu, F bir gündüz savaşçısıdır, 1971 de R-13 Turbojet motorları ile çok amaçlı M geliyor, Üçüncü nesli ise Mig 21 Bis temsil ediyor. 52 ve 72 tarihleri arasında tam kırk çeşit modeli imal edilmiştir. Erilin yazılarına birkaç şey de ben eklemek istiyorum; Mig 21'in büyük dezavantajı kısa menzilidir, ne var ki sayıca çok olup çok ucuza imal edilebilmektedir. Yapımındaki bir hata yüzünden uçak yakıt kaybettikçe değişen ağırlık merkezinden dolayı yakıtın son 1/6'lık kısmını alamamaktadır. Mach 2 yapabilen bu uçak, bu hıza ulaşabilmek için yakıtını bitirmek zorunda.

Eril Yazışmak isteyenler için adresini vermiş. Artık nerede olduğunu biliyorsunuz.

Bir diğer mektup ise, ise, ise, her neyse ismini mektup üzerinde bulamadım, umarım bize çok gücenmez. Arkadaşımızın sorunu ise büyük. Bir ikinci dünya savaşı simülasyonu olan Fighter Duel oynamak istiyor, fakat oynayamıyor. Sorun uçağı kaldırmak, daha doğrusu uçağın Aileron ve elevator kontrolünü sağlamada çıkıyor. Arkadaşımız bizden cevap bekliyor, ne varki bizde aynı sorun ile karşı karşıyayız. Oyunun menülerinde Analog ve normal joystick seçenekleri bulunuyor. Buna rağmen sadece analog joystick ile çalıştığını veya yalnız kırık versiyonu bulunan oyunda bir bozukluk olduğundan şüpheleniyorum. Orijinalini bulamadan veya sorunu çözen biri ile konuşmadan durum ümitsiz. Evet, Fighter Duel'de uçağı kaldıran kahraman pilot arıyoruz.

Okurumuz yine ikinci dünya savaşı oyunu olduğundan emin olduğu Action Station isimli oyunun piyasada sadece Data disketi olduğundan yakınıyor. Bu oyun ile daha önce hiç karşılaşmadık, bulanlar, görenler lütfen bize bilgi verin (Şimşek biraz aciz kaldık ne dersin ???). Merak etmeyin, belki arada sırada bir iki sorunuza cevap bulabiliriz.

Sırada enteresan bir mektup var, Yazarımızın adı SLASH, daha doğrusu kullandığı isim bu (Mektup Türkçe olmasa Guns'n F..... Roses'dan diyecektik).

Okurumuzun ilk isteği, Virüs köşesi ile aramızda olan savaşın bitmesi (Ne savaşı, nerede, vardı da biz mi kaçırdık ???). Slash mektubun kalan kısmını simülasyonlarda başından geçenlere adamış, olaylardan iki tanesini sizler için seçtim:

"... * *Siz hala annenizin füzelerini mi kullanıyorsunuz ? Ya da hala uçakları düşürmek için Sidewinder mı kullanıyorsunuz ? Devir değişti artık! Haziran 1991'de,(bol miktarda övgü), eşi bulunmayan pilotunuz Slash F-29 da küçük bir dikkatsizlik sonucu uçağına Sidewinder almayı unuttu. Ne yazık ki bunu biraz geç fark etti! Ama No problem! Slash elinde kalan tek silah olan Maverick'lerle aynı görevde 4 uçak düşürerek zevkten 4 köşe oldu. Slash o zamandan beri dog fightlarda hep Maverick kullanıyor!...*

...Fighter Bomber'da uçağı alana indirmenin ne kadar kolay olduğunu farkedeniniz var mı? Slash bu sıkıcılığı daha eğlenceli hale getirmek için yine bir görevden başarı ile dönerken olaya yeni bir boyut kazandırdı: Piste yanlamasına inmeye çalıştı. Yavaşlayarak burun açısını 90 derece yaptığı havaalanına doğru ilerleyen Slash, hava frenleri ile hızını iyice düşürdü. Tabii bunu yaparken Stall-olmamak için canım çıktı. Arka tekerlekleri ile piste dokunan Slash'm uçağı hafif bir eğimle ön tekerlekleri de yere değdirdi Hemen yer frenini çeken Slash sadece birkaç cm farkla pistten dışarı çıktı. Az daha başarıyordum..."

Mektupta verilmesini önerdiğin örtü klavyeler, daha çok tuşları klavye kenarına dizilmiş oyunlarda işe yarıyor. Ama yine de Mahmure Hanıma iletilmiş bil. Slash'in adresi maalesef daha elime geçmedi.

Gelelim emektar müşterilere, **Mustafa Morgil** yine bazı sorular, yöneltmiş. İlk olarak Falkland Savaşına gelelim. İngilizlerin ilk gemi kaybı Sheffield destroyeri oldu. Gemilerin kendilerine yönelen tehditleri sınıflayan ve bunlara göre silahları yönelten merkezi sistemleri vardır. Özellikle füze savan makinalı tüfek ve roket sistemleri neredeyse tümüyle bilgisayar kontrollüdür, ancak öncelikle geminin bir tehdit ile karşılaştığını anlaması gerekir. Bu sistemde meydana gelen bir hata sonucu gemi kendisine yöneltilen füzeyi tanıyamamış ve tahrip olmuştu. Sheffield isabetin etkisi ile ağır yara aldı. İngilizler iki adet modern firkateyni .bu savaşta kaybettiler bunlar Antelope ve Ardent. Özellikle Antelope'nin patlama halesi içinde siluetinin gözüktüğü resmi hatırlayanlarınız olacaktır. (Fotoğraf arşivim 3 sene önce bir kaza kurbanı oldu....). Bu iki gemi 1974 senesinden sonra denize indirilmişti. Toplam 8 gemiden 7 si savaşta görev yaptı ve ikisi yok oldu. Gemilerde ağırlık kazanmak için alimümyum alaşımlarına yer verilmişti. 135 ton kadar alimümyum kullanılan gemilerin bu yüzden kolayca battıkları konusunda tartışmalar yapıldı. Gerçi bu tartışmalar sonucu gemiler aklandı ama başka gemilerde de alimümyum kullanılmasından doğan ağır hasarların oluştuğu bir gerçek. Mesela CG-26 Belknap (İstanbul'a son üç sene içinde iki defa geldi, Gorbatschow-Bush görüşmelerine ev sahipliği yaptı), 1975'te Akdenizde CV-67 John F. Kennedy uçak gemisine çarptı, sürtünmeden çıkan ısı ve sonrasında çıkan yangın gemiyi mahvetti. Belknap. 1982'de yeniden hizmete girdi. (Gemiyi yapmak 5 yıl sürmüştü.). Bu gemide de alümimyum alaşımları geminin hemen deforme olmasına sebep oldu.

688 Attack Sub güzel bir oyun. Torpilden kaçmak biraz maharet biraz taktik gerektiriyor. Herşeyden önce temel amaç görünmemek. Bu yüzden derin-

den yavaş ve sessiz gitmek şarttır. Torpil hızlı hareket eden bir gemiyi çok rahat izleyebilir. Katman değiştirmek etkili olacaktır. Bu oyunu daha dikkatli oynamanı tavsiye ederim.

AKIN filomuza gelince, gerçekten Samsun'dan filomuza uçak gönderen Akın Saylığa teşekkür ediyoruz. (Akın adresini kaybettik, disketler için bir şekilde dergiye iletebilir misin ??). Ancak dergide Filo'nun sizin bilmediğiniz bir düşmanı var: ŞAFAK. ŞAFAK küçüktür, sevimlidir ancak tahrip edicidir. Bu yüzden şu ara dergide filo barındıramıyoruz. Sağlam bir üs bulana dek sabredin.

Gelelim Can 'Maverick' Yaşar'a, artık Falcon ile tanıştığını belirten Can için Falcon'daki zorluk seviyelerini ve nelere etkilediklerini yayınlıyoruz:

1st Lieutenant:
Süper motor, performans kaybı yok
Sınırsız silah
Sınırsız yakıt
Çarpışma yok
Yere çarpma yok
Atlayan pilot kurtulur
Sınırsız Chaff ve Flare
Red veya Blackout yok
Migler silahsız ve Flare'leri yok
SAM füzeleri yok.

Captain: (Değişenler)
Sınırlı silah, ancak silah taşımak hava direnci yapmıyor.
Sınırlı yakıt
Binalara çarpmak mümkün.
60 dereceden büyük açılarla yere çarpmak mümkün
İniş kalkışlarda iniş takımlarını indirmek ve toplamak gerek
Migler top kullanıyor, ancak yüzdeleri düşük.
SAM'lar var ancak isabet ettiremiyorlar

Major: (değişenler)
Normal motorlar
Yere çarpmak mümkün
Atlayan pilot esir olabilir
Normal inişler
Red ve blackout olabilir
Migler iyi
Eski SAM füzeleri var.

Lt Colonel: (Değişenler)
Silahlar uçağın performansını etkiliyor
Atlayan pilot ya ölür ya da esir düşer.
Flare 30 ile sınırlı
Migler top ile çok etkili ve iyi nişancı
Hem radar hem kızılötesi güdümlü SAM'lar (SA-2, SA-7).

COLONEL: (Değişenler)
Düşmanların tüm silahları çok etkili ve isabetli

Modern SAM'lar

Hemen Colonel seviyesinde uçan birisi oldukça zorlanacaktır. Uçağın motor performansı gerçek olduğundan burnu fazla dikilirse kolayca Stall olacaktır. Uçağın hızlanabilmesi için ona zaman tanımanız gerekecektir. Hava savaşında belki de en önemli olan şey enerjidir. Enerji her zaman hız değildir. Yüksekte iseniz biraz yükseklik kaybederek, yüksekliğinizi hıza dönüştürebilirsiniz. Ancak hızınız ve yüksekliğiniz az ise o zaman kötü durumdasınızdır. Manevra yapamaz, hızla kaçamaz, düşmanı takip edemezsiniz. Manevralarınızı bunu düşünerek gerçekleştirin ve bir düşmanla savaşmak istiyorsanız mutlaka ondan fazla enerjiye sahip olmaya bakın.

Ani dönüşler, uçağın yapısına göre uçağa hız kaybettirirler. Bu tür manevraları gerekmedikçe kullanmayın. Hızınızı ve yüksekliğinizi olayın her anında bilmek zorundasınız. Gerçek bir pilot ancak bu şekilde başarılı olabilir.

2. Maverick, son yazılarda çok bahsi geçen bir silah. Falcon'da bu silahın ilk televizyon kilitlemeli modelleri kullanılıyor. Bu silahı kilitlemek oldukça zor. Anlattıklarına bakılırsa hata yapmıyorsun, ancak uzun mesafeden hedef kilitlemek pek mümkün olmuyor. Hedefe yakından kilitlemek en iyisi. Hedefi radar ekranından izlemeni tavsiye ederim. Kilidi bozabilmek için sık sık X tuşunu kullanacaksın. Belki sınırsız maverick ile uçarken herşey basit gelebilir ancak. İki mavericK ile iki hedef yok etmeye çalışmak, tecrübe isteyen bir görevdir.

3. Gelelim F-16 A'lara. F-16 başından itibaren Fly-by-wire tekniği ile donatıldı. Uçağın tasarım ilkelerinden biri bu idi. Fly-By-wire'da, kumanda kolu uçağın kontrollerine mekaniksel olarak bağlı değil. Pilot Joystick benzeri bir kolu kullanıyor, bu kol ise aileron ve elevatörleri kontrol edebilecek motorları çalıştıran işaretler gönderiyor.

4. Falcon'da Pitch ve trim ayarları (Shift+oklar) ile uçağın burnunu uçuş doğrultusundan belirli bir miktar ayırmak mümkün. Bunu nerede mi kullanacaksınız? Diyelim Makinalı top ile yerde bir hedefe saldıracaksınız. Hafif de olsa, meyilli uçmanız gerekiyor. Oysa bu ayarlarla düz uçarken aşağı ateş edebilirsiniz. (Belirli bir sınıra kadar.) Bu arada Can bana geçen yazılarımda yaptığım bir hatayı belirtti. Can Yaşar'ın telefon numarası 222 34 49 değil, 222 37 49 olacak. Herkesten özür dilerim.

Amiga'da çıkmasını heyecanla beklediğim oyunlardan birini Chuck Yeager's Air Combat'ı geçenlerde bir arkadaşın PC'sinde uzun süre oynama fırsatı buldum. Tek kelime ile harika. Gerçekten kaliteli ve etkili bir yapım. Battle of Britain'in tekniğini alın, Birds of Prey'in iyi taraflarına ekleyin, işte size Air-Combat. Oyunda Chuck Yeager'ın katıldığı savaşlara ait uçaklar ve senaryolar mevcut. Geçenlerde bahsetmiştim, P-51, FW-190, F-86, Mig-15, F-4, ve Mig-21 uçabiliyorsunuz. Kokpitler son derece tatlı. Sidewinder arkasından duman izi bırakıyor, Mermiler çarptıkları yerden parçalar söküyor, Uçaklar aralarında telsiz mesajları yolluyorlar. Birçok yardımcı ekran var, uçağın performans eğrisini bile görebiliyorsunuz (Right Envelope). Düşmanlardan edindiğim ilk izlenim, bugüne kadar karşılaştıklarımın en iyilerinden olmaları. Tarihi görevlerin yanısıra kendi görevinizi kabaca oluşturabiliyorsunuz. Bu görevler daha çok havada bir düello'dan ibaret. Ancak görevi oluşturmak için cümle parçaları kullanıyorsunuz, son derece basit: "Ben birgün" diye başlıyor, altı uçaktan birini seçiyorsunuz,"... oturmuş", bir yükseklik seçiyorsunuz " .... yükseklikte uçuyordum ki birden," şeklinde son derece sevimli bir yöntem. Görevler ise savaş başına 15 kadar ve herbirini 4 zorluk seviyesinde oynayabiliyorsunuz.

Bir Vietnam görevinde saldırı düzenleyen F-105'leri iki Mig-21 temizleyeceğiz. F-105'ler ağır uçaklar, bizimle hava savaşında fazla şanslı değiller. Her neyse kanat adamıyla havalanıyoruz, güneye doğru tırmanarak ilerliyoruz. Birden ufukta düşman görünüyor, 4 adet F-4; kanat adamı bu sırada " Bu gelenlerin F-105 olduğundan emin değilim". Bu onun son sözleri. Aynı anda F-4'ler yaylım Sparrow atışına başlıyorlar. Hemen dalmalı, Chaff atmalı, ve zigzag çizerek arkalarına dolanmalı...

Kendi görevlerinizde enteresan dövüşler yapabiliyorsunuz. Ancak düşmanı expert seçmeye gelmiyor, yoksa bir Yak-9 bile F-86'nızı delik deşik edebilir.

Oyunun sonunda istatistikleri de öğrenmek mümkün. Bir kere uçağı kaybettiğimde Chuck Yeager uçağımın durumu için "Plane, what plane?" (Uçak mı, hangi uçak?) yorumunda bile bulundu. Umarım yakın zamanda Amiga versiyonu elimize ulaşır.

Simülasyon oynamanın en zevkli yanlarından biri, kaliteli yapımların seneler sonra bile oynanabilmesi. Küçük bir değişiklik yapın, F-18, Wings oynayın, oyunlar hala hoşunuza gidecektir.

Bu ay bizden bu kadar, gelecek aya kadar kendinize iyi bakın.

ADRESLER:

CEYHUN GELİŞLİ
İcadiye Mah. Soysop sok. NO 3/4
PK 81200 Fıstıkağacı-Üsküdar İstanbul
333 99 79

KAAN KURDOĞLU
Çeşme Meydanı Cad., Orta Mah. Sakallıoğlu Apt B Bı'ok No 3 Adapazarı

ERİL ETİ
Cumhuriyet Mah. 184 sok Güneş sitesi Alblok kat 4 no 7 Mersin

AYKIN ADEMOĞLU

Software 2000 firması, Bundesliga Manager Professional'! çıkardığı zaman yer yerinden oynamıştı. Fakat oyunun Almanca olması oyuna eksi puan kazandırıyordu ve bu yüzden oyunu tam anlamıyla oynamak mümkün değildi. Ve firma oyunun çok ilgi görmesi üzerine oyunun ingilizce versiyonunu da çıkrdı ve oyun nisanın son günlerinde ülkemize de gelerek bizleri mutlu etti. Eh, nasıl olmayalım. Bir maç için insanların birbirlerini öldürdüğü bir ülkede yaşıyoruz ne de olsa. Herhalde bir bilgisayarcının en rahat sattığı oyunlar, futbol oyunları.

The.Manager'in Bundesliga M.P.'dan tek farkı, İngiliz liginde oynanması ve İngilizce olması. Daha önce dergimizde kısaca tanıttığımız oyunun şimdi de geniş bir açıklmasını yayınlıyoruz.

Oyunu en fazla dört kişiyle oynayabilirsiniz, ilk.önce menejerinizin altına isminizi yazın. İsterseniz bu menejer resimlerinin yerlerini değiştirebilirsiniz. Bunun için istediğiniz menejerin resminin üstüne kliklemeli, sonra da değiştireceğiniz menejerin resminin üstüne kliklemelisiniz. Daha sonra takımınızı seçip, mouse'un sağ tuşuna basın. Şimdi karşınıza bir menü çıkacak. Ama bu menü B.M.P.'de çıkan menü ile aynı değil. Bu menüde ilk önce zorluk derecesini belirliyorsunuz. Eğer kolay olmasını istiyorsanız, bence 2'yi seçin. Çok da kolay olunca oyun oyun olmaktan çıkar. Çünkü her maçı kazanınca oyunun pek bir zevki çıkmıyor. Biraz heyecan hiç de fena olmaz. Bunun altında ise oyunu ne kadar oynayacağınızı belirleyip buradan çıkabilirsiniz. Eğer isterseniz biraz sonra kupaların kura çekimlerini de izleyebilirsiniz. Artık bundan sonra oyun başlayacaktır.

Birazdan karşınıza bir ekran çıkacak. Bu ekran oyunun ana menüsü. Ayrıca menülerin üstünde resminiz yanında takımın form grafiğini gösteren bir çizgi, onun yanında takımın amblemini ve ta"k-vimi görebilirsiniz. Şimdi bu menülerin ne işe yaradığını soldaki menülerden başlamak üzere açıklıyorum.

1. İKON (MASA): Bu resmin üzerine klikiediğiniz zaman altı tane menü çıkacaktır. Soldan;

1. RESİM (GRAFİK): Burada takım ile İlgili istatistiki bilgiler var. Takım kaç gol atmış, kaç gol yemiş vs. Takımın rekor sonuçlarını da burada görebilirsiniz. En farklı kazandığı veya kaybettiği maç vs. Bunlardan başka burada takımın aylık geliri ve gideri, finans durumu genel olarak belirtilmiş. Ve buradaki son şey de takımın maçlarına gelen seyirci sayısı hakkındaki notlar.

2. RESİM (KİTAP): Ligde şampiyonluk kazanan takımlar, takımınızın aldığı kupalar burada ilk göze çarpan şeyler. Bunlardan başka takımınızın sezon başından beri oynadığı maçların ayrıntılı bir istatistiği var. Bu bilgiler: Takımın evinde, deplasmanda ve genelde topladığı puan, aldığı galibiyet, mağlubiyet, beraberlik, attığı ve yediği gol sayıları.

3. RESİM (KUPALAR): Takımın ligde ve kupalarda senesine göre aldığı neticeleri ve bunların genel sonuçlarını Bu menüde bulabilirsiniz.

Orta sıradaki;

1. RESİM (SAHA): Bu menü yardımıyla takımınızın maçlarını yaptığı stadı düzenlemeleyebilir, stadın kapasitesini arttırabilirsiniz. Bunun için stada ek tribün yaptırıyorsunuz. Oturulabilecek tribün (max. 10.000), ayakta durulacak tribün (max. 15000), kapalı tribün (max.9000), yaptırabileceğiniz tribünler. Bundan başka stada ışıklandırma ve skorboard da taktırabilir; stadın durumunu düzeltecek, konforu gibi şeyleri derece derece ayarlayabilirsiniz. Bunları yaptırmak istediğinizde, bir şirket bunu yapmak için işe talip olacak ve size işi kaç paraya yapacağını, ne kadar sürede yapacağını falan bildirecek. Siz de verilen teklifleri değerlendireceksiniz. Eğer oyuna birinci ligden başladıysanız, stadınızda ışıklandırma ve skorboard olacaktır Maçların bilet Hatlarını da bu menüden ayarlayabilirsiniz. Maça fazla seyirci çekebilmek için bilet fiyatlarını çok pahalı yapmamalısınız. Ve bunun haricinde iyi bir stadınızın olması lazım. Bilet fiyatlarını bilgisayarın verdiği fiat üzerinden ya da bunun 50 cent altından ayarlayın. Bir süre stad full dolmayacaktır, ama ilerleyen haftalarda stadın full dolduğunu göreceksiniz.

2. RESİM (BANKA): Buraya girerek bankadan borç para alabilirsiniz. Max. £1.000.000 borç para alma hakkınız var. Borcunuza aylık faiz ödemek zorundasınız. Bunu ödemeniz için 6 seçeneğiniz var. Bu menüde paranızı, kalan borcunuzu ve ödeyeceğiniz faiz miktarını da görebilirsiniz. The Manager'de Bundesliga M.P.'daki hile işe yaramıyor, (üst üste 3 kere 1DM çekip, sonra da 4.000.000 DM'ye kadar sonsuz para çekebilmek). Bunun için boşu boşuna uğraşmayın.

3. RESİM: Takımın gelir kaynaklarından birisi de reklam. Takımınıza ve stadınıza reklam almak için bu menüyü kullanacaksınız. Formanıza reklam almak için; önce futbolcu resmini, sonra da bu resmin yanındaki küçük kareyi klikleyip tekliflere bakın. Stada reklam almak için ise; aynı işlemi yukarıdaki küçük kareler için uygulayın. 1 senelikten fazla reklam almayın. En iyi reklamı. COMMODORE veriyor. Ama bu firmadan reklam almak için takımınızın çok iyi olması lazım. Eğer takımınıza güveniyorsanız ve iyi bir fiyata reklam almak istiyorsanız, senenin hemen başında reklam almayın. Senenin başında verilen teklifler çok iyi değil. Ama takımınız iyi bir performans gösterirse, teklifler yükselecektir. Bu menü reklam almak dışında reklam gelir-giderlerinizi görmeye de yarıyor. Ayrıca Tv'den de para alıyorsunuz ve bunu da burada görebilirsiniz.

2.İKON (MADALYA): Burası da dokuz tane menüden oluşuyor. Soldaki menülerden İngiltere liglerinin puan durumları, ortadaki menülerden lig fixtürleri, sağdaki menülerden liglerdeki takımların kuvvetleri **(fitness:** kondüsyon, **skill:** teknik, **form:** form) görülebilir. Ayrıca fixture baktığınızda takımların altında kuvvetleri de yazar. Takımı yanlış dizdiyseniz, takımın kuvveti az gözükür. Maçlara hazırlanırken bunları dikkate almalısınız.

3. İKON (FORMA): Burasına oyunun

en önemli menüsü diyebiliriz. Zira takımla İlgili bütün herşeyi burada yapıyorsunuz. Bu menüler şunlar: Soldan;

1 RESİM (SAHA): Buraya girdiğinizde çıkacak ekranın solunda takımınızı görüyorsunuz. Oyuncuların numaralan, mevkileri, oynadıkları maç sayısı, kuvvetleri, attıkları gol sayısını, takımda oynayıp oynamadığını ve takıma uyumunu görebilirsiniz. Bir oyuncunun üstüne geldiğinizde tablonun altında oyuncunun yaşını ve hangi kanatta oynadığını görebilirsiniz. Sağ tarafta ise ikonlar göreceksiniz. En üstteki 1. ikon; takımın maç içerisinde harcayacağı eforu belirtiyor. Eğer çizgiyi kırmızıya getirirseniz takımın yaptığı faul sayısı artar. 2. ikon ise takımı gösterir. Ama bu menüde hiçbir işe yaramıyor. Çünkü takım her zaman gözüküyor. 3. ikon takımınız dizmenize yarar. Uç tane ana taktik var: **4-4-2, 3-5-2, 3-4-3.** Siz bunlardan birini seçip kendinize göre uyarlayacaksınız. Bu taktiklerden birini seçtiğiniz zaman, bilgisayar en İyi takımı çıkaracaktır. Ama burada çok önemli birkaç husus var. Mesela, taktik olarak 4-4-2'yi seçtiniz. Bilgisayar size en iyi 4 defans, 4 orta saha ve iki forvet oyuncusunu çıkaracaktır. Ama siz tutup orta saha adamını forvete koyarsanız, takımın gücü düşecektir. Bunun için her oyuncu kendi mevkiinde oynamalıdır, ikinci önemli hususta, sağ kanat oyuncusunu sağda, sol kanat oyuncusunu da solda oynatmaktır. Bilgisayar dizilişi yaptığında buna dikkat etmiyor. Dizilişten sonra siz her oyuncunun kendi kanadında oynamasını sağlayın. Sağ beke sol ayaklı bir oyuncu gelmişse, bunu hemen düzeltmelisiniz. Bir de oyuncunun takıma uyum sağlayıp, sağlamadığına dikkat etmelisiniz. Bir oyuncuyu takımdan çıkarmak için ismini kliklemeniz yeterli. Takıma oyuncu almak için de aynı işlemi yapmalısınız. Maçlara çıkmadan önce yedek oyuncu almadan çıkmayın. Çünkü maçta her an bir sakatlanma olabilir. Buradaki 4. ikon ise oyuncuların kontratlarını, aldıkları aylık paraları, takımdaki durumlarını, istatistiğini görebilirsiniz. Kısacası burası oyuncuların Karnelerini gösteren bir yer. Herhangi bir oyuncunuzla kontrat yenilemek için, oyuncunun ismini klikleyip teklifinizi yapmalısınız.

2. RESİM (KONTRAT): Burası bir önceki menünün aynısı.

3. RESİM (FORMA <S PARA): Burası oyunun transfer marketi. Sol tarafta kendi takımınızı, sağ tarafta ise transfer piyasasındaki oyuncuları görüyorsunuz. Bir oyuncuyu kesin olarak almak istiyorsanız, istediğinden fazla para verin. Futbolcu transfer ederken, yaşına, mevkiine ve oynadığı kanata dikkat etmelisiniz. Paranızı çok iyi kullanmak zorunda olduğunuz için gereksiz bir transfer size pahalıya patlar. Oyuncu kiralamak için ise futbolcuların altındaki LERN yazısını klikleyin. Kendi oyuncunuzu satmak veya kiralamak istiyorsanız; takımda o oyuncunun ismini kliklemeniz yeterlidir. Oyuncunuza teklif geldiği zaman gene bu menüye girip, oyuncunun ismini klikleyin artık teklifi kabul etmek ya da etmemek size kalmış. Ama genelde düşük fiat veriyorlar.

Ortadan;

1. RESİM (TOP& KALE): Antrenman yapmak için burayı kullanacağız. Antrenman ikiye ayrılıyor. Birincisi bütün oyunculara yaptırılan; kondüsyon. maç, şut ve taktik antremanı; ikincisi ise oyuncunun kendi mevkinin antrenmanı. Yani forvet oyuncularına yaptırılan antrenman gibi. Antrenman isimlerinin altında toplar göreceksiniz. Bunlar o antrenmanın dozajını belirtiyor. Birinden diğerine top geçirebilmek için, top vereceğiniz menüde, vereceğiniz toptan bir öncekine basıp, sonra da onu yerine koymalısınız. Sol taraftaki antrenmandan sağdaki

antrenmana top veremezsiniz. Yani taktikten alıp da, kaleci antrenmanına top veremiyorsunuz. Alttaki **'intensity'** yoğunluğu, **'youth'** ise antrenmanın genel dozajını belirtiyor.

2. RESİM (ARABA): Takımınızın kampa ihtiyacı varsa, bu menü yardımıyla kampa gidebilirsiniz. Ucuzdan pahalıya doğru sekiz tane kamp var, Tabii bunların yararları da fiyatlarıyla doğru orantılı. Bir kamp süresi bir ay. Bir kere gittiğiniz zaman bir ay boyunca bir daha kampa gidemiyorsunuz. Buraya haftalık para ödüyorsunuz. Kampın futbolculara yararı oluyor. Onların kuvvetlerini arttırıyor. Her ay da kampa gitmenize gerek yok. Çünkü paranız sınırlı. Önemli maçlar öncesinde kampa girmek yeterli olacaktır.

3. RESİM (KALE, TOP & BACAK): Ligin skorer oyuncularını görmek istiyorsanız bu menü işinizi görecektir. **Division,** ligin; **players** da sizin takımın skorer oyuncularını gösterir. Burada oyuncunun attığı gölü ve maç başına düşen gol sayısı gösteriliyor. Ayrıca kendi oyuncunuzu kliklerseniz, oyuncunuzla İlgili bilgileri görebilirsiniz.

Şimdi sağ taraftaki menülere geçtik. Burada da üç tane menü var:

1. İKON (KUPA): Kupa maçlarının fixtur ve tarihlerini buradan öğreniyorsunuz. Federasyon kupası maçlarını ayrıntılı biçimde bulabilirsiniz. D1-D1, D1-D2... maçları ayrı olarak verilmiş. Takımlar hakkında bilgi edinmek için, takımın ismini kliklemeli ve çıkan bilgileri okumalısınız. **'REST OF SEASON'** ile takımın lig boyunca yapacağı maçları; tarihleriyle ve 1. yarı, 2. yarı ayırımıyla bulabilirsiniz. **'WATCH'** ile o takımın maçlarını izlemek üzere gözlemci gönderiyorsunuz. Maça gözlemci gönderdiğiniz zaman, o takımın maçındaki gol haberlerini maç sırasında anında alabiliyorsunuz. Avrupa Kupaları'nda ise sadece İngiliz takımları hakkında bilgi alabiliyorsunuz.

2. İKON (DİSKET): Soldaki menüler:

1. RESİM (DİSKET, SAĞA DOĞRU OK): Bununla daha önce save ettiğiniz bir oyunu yükleyebilir, diskete kaydedilmiş bir dosyayı silebilirsiniz.

2. RESİM (DİSKET, SOLA DOĞRU OK): Oynadığınız bir oyunu save edebilir, file silebilirsiniz. Oyunu save etmek için 2. disketi kullanmalısınız. Ama orijinal disketin üzerine save ederseniz; yüklerken disketiniz 'unreadable error' verip yükleme yapmıyor. Bunun için 2. disketin bir kopyasını almalısınız.

3. RESİM (HIGHSCORE): Bu ikonu klikleyince bilgisayar 2. disketi istiyor ve bir süre yükleyip, en iyi dereceyi yapan kişilerin adlarını veriyor.

Ortadaki menüler:

1. RESİM (KART): Eğer oyunu hızlandırmak istiyorsanız; burada bazı düzenlemeler yapacaksınız. En üstte 1., 2., 3. lig maçlarının devre arasında sonuçlarını, maç sonunda; maç sonuçlarını ve puan tablolarını görmek isteyip, istemediğinizi ayarlıyorsunuz. Kendi liginiz dışındaki sonuçlar sizi pek ilgilendirmiyor zaten. Bunlara bakmak zaman kaybından başka birşey değil.

Alt tarafta ise; gol pozisyonlarındaki animasyonları kapatabilirsiniz. Federasyon ve Avrupa Kupası maçları ise bu kupalarda yoksanız veya elenmişseniz, sizi pek ilgilendirmez herhalde. Onları da buradan kapatabilirsiniz. Bazı maçlar türlü nedenlerden dolayı ertelenebiliyor. Erteleme maçlarının sonuçlarını görmek veya görmemek de sizin elinizde. Bir de maçlardan sonra bir sonraki günün gazetelerinin maç hakkındaki kritikleri yer alıyor. Bundesliga'da gazetelerdeki yazılar okunuyordu, ama The Manager'de sadece haberin başlığını, gollerin kaçıncı dakikada, kimin tarafından atıldığını,sarı ve kırmızı kartları görebiliyorsunuz. Maç sonrasında gazete okumak istemiyorsanız, bunu 'off' yapmanız yeterli olacaktır. Bunun altındaki **'FEDING'** ile kendi liginizdeki bütün takımların maçları na gözlemci yolluyorsunuz. Gözlemcinin aktivitesi biraz yukarıda anlatılmıştı. Maçtaki dakikaların daha hızlı geçmesini istiyorsunuz; 'feding'in altındaki kırmızı çizgiyi sağa doğru çekmelisiniz, yavaşlatmak için ise sola çekmelisiniz.

2. RESİM (ADAM): Bu İkona kliklerseniz, oyuna yeni oyuncu alırsınız. Bunun için oyunun en başındaki manager ve takım

seçtiğiniz yere gelip buradan takımınızı ve menajerinizi seçiyorsunuz. Seçtiğiniz takımı puan cetvelindeki yerinden alıyor ve görevinize başlıyorsunuz.

3. İKON (ADAM): Burası oyunun son Ikonu. Bu adam resminin üstüne mouse'un sağ tuşuyla basarsanız; oyundan çıkarsınız. THE END yazısı çıkar ve oyun kilitlenir.

Şimdi de oyun hakkında kısa bilgiler ve ipuçları:

* Maça çıkmak için takvimin üstüne kliklemelisiniz. Maç sırasında ekran dört parçaya ayrılmış. Bu dört parça hepsine bir skorboard gelecek şekilde düzenlenmiş. Skorboardun altındaki 'spectators' seyirci sayısını gösteriyor. Eğer deplasmanda oynuyorsanız; seyirciniz olmadığından dolayı, burada 'away' yazar. Bunun altında sarı ve kırmızı kart gören oyuncularınızın sayısını, sakatlanıp oyun dışı kalan oyuncularınızın sayısını, takımın o anda sahada kaç kişi olduğunu ve girilen gol pozisyonlarınızın sayısını bulabilirsiniz. Maç sırasında oyuncu veya taktik değiştirmek için.takımınızın ambleminin üstüne kliklemelisiniz. Gol pozisyonu olduğu zaman, pozisyonun altında pası veren ve golü atan ya da kaçıran oyuncunun ismini görebilirsiniz. Eğer bir pozisyondan sonra mouse'un sağ tuşuna basarsanız, o animasyonu yapan kişinin ismini de görebilirsiniz. Oyun sırasında bazı oyuncularınız sarı kart görebilir. Eğer takımın maç içerisinde harcayacağı eforu çok yüksek yaparsanız, sarı kart gören oyuncunuzu dışarı alsanız iyi olur. Çünkü her an kırmızı kart görebilir.

* Maçlardan veya antrenmanlardan sonra oyuncu sakatlanabilir,
transfer listesine koyduğunuz bir futbolcunuza teklif gelebilir, ya da sözleşmesi biten bir futbolcunuz olabilir. Bu gibi durumlarda ekranın ortasında bir uyarı yazısı çıkacaktır. Futbolcu sakatlandığı zaman sakatlığının ne olduğu oyuncunun isminin altında belirtiliyor. Ayak burkulması, kas germesi vb. gibi.

* Antremanda **'youth'u** yüksek tuttuğunuz zaman takımdaki sakatlanma sayısı artar.

* Yaptığınız bir taktiği taktiği en fazla beş ya da altı hafta kullanın. Çünkü taktiği çok uzun zaman kullanınca rakipler taktiği anlıyor ve ona göre oynuyorlar. Bu durumda kötü sonuç alabilirsiniz.

* Training'de topları şu sayılara göre ayarlarsanız, pişman olmazsınız.

Fitness: 7, Match: 6, Shot: 6, Tactics: 1, Intesity: 7, Golie: 3, Defence: 3(2), Midfield: 3(2), Forvet:1(2), Youth:3500.

Ama bunlara da taktik gibi çok uzun süreli bağlanmayın.

THE MANAGER, şu anda KICK OFF'tan sonra oynadığım en zevkli oyun. Gerçekten oyunu çok mükemmel yapmışlar. Herkes PLAYER MANAGER 2'yi beklerken bu oyun geldi ve ortalığı kasıp kavurdu. Player Manager 2'nin tutulması için bu oyundan daha iyi bir şey olması lazım. Ama bu zor gözüküyor. The Manager ya da Bundesliga Manager Professional şu ana kadar yapılmış en iyi menajerlik oyunu. Bu oyunun mutlaka ama mutlaka alın ve bu oyundaki heyecan fırtınasını ve zevkini tadın. Oyun üç disketten oluşuyor. Hepinize şimdiden başarılar. Bir dahaki aya başka bir oyunda buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın.

U.S.GOLD/3 DİSKET/1 MB

GRAFİK..... :%80
SES..... :%80
OYNANABİLİRLİK..... : %98
GENEL..... : %90

RAMSES

MURAT ŞENYÜZ

Armatörler, deniz ticareti ile uğraşırlar ve bu işle uğraşan kişilerden birçoğu dünyanın sayılı zenginleri arasında. Dünyanın en zengin armatörü olan Yunanlı Onassis adını pek çoğunuz bilirsiniz. Şimdi, armatörlük de nereden çıktı diyeceksiniz. Nasıl gemi alır, nasıl bu işe gireriz diye soracaksınız. Size tam bir hayal gibi gelebilir. Peki, armatörlükten Mısır piramitlerine bir geçiş yapalım (Eminim ne alaka diye kendi kendinize soruyorsunuzdur. Bekleyin,). Firavunların öldükten sonra mumyalanıp konulduğu bu anıt mezarları hepiniz biliyorsunuzdur. Esrarengiz tuzakları, değişik mimarileriyle her zaman ilgi çeken bu yapıtları, yıllar önce nasıl yaptıklarını hep merak etmişizdir. Şimdi de bu devirde kim kendi-

ne piramit yaptırır, hem nasıl yaptırır diye düşünüyorsunuzdur. Kısacası size imkansız gibi gelir. Ancak unutmayın ki Amiga, hayalleri süsleyen bir bilgisayardır ve size hayalinizin ötesinde bir olay sunabilir. Armatör olmanız belki bir gün gerçekleşebilir, ama 16. yüzyılda yaşayıp kendinize bir piramit yaptırabilmeniz asla gerçekleşemez. İşte bu aşamada elinizin altındaki Amiga'nız devreye giriyor ve sizin bu hayalinizi bilgisayar ekranının sınırlarından taşmadan gerçekleştiriyor. Nasıl mı? Şu anda okuduğunuz Ramses adlı oyunla tabii ki. Gemi ticareti yaparak kendi mükemmel mezarınızı, yani kendinize ait piramitinizi yapmak istemez misiniz? Bu arada halkınızla da ilgilenmeyi de ihmal etmeden tabii ki. Eğer anlattıklarım hala ilginizi çekiyorsa, bizi okumaya devam edin.

Egzotik bir Mısır melodisi eşliğinde Keops piramidinin göründüğü bir jenerikle oyuna başlıyoruz. 4 kişiye kadar oynanabilen oyun, ister Almanca isterseniz de İngilizce olabiliyor. Jeneriğin hemen ardından

karşınıza çıkan ekranda, oyuncu isimlerini ve oynayacağınız dili belirtiyorsunuz. Kaç kişi oynamak istiyorsanız o kadar isim yazın ve OK seçeneği ile oyunun ana ekranına geçin. Oyunumuz 1500lü yıllarda doğu Akdeniz'de geçiyor. Amacımız, deniz ticareti yaparak zengin olmak ve kendi adımıza bir piramit inşa etmek.

Sol üst tarafta Türkiye'yi de kapsayan bir harita göreceksiniz. Sağ üst köşede bulunduğunuz ekranla ilgili bir grafik bulunuyor. Burada aynı zamanda sahip olduğunuz altını ve yaşınızı görebilmeniz mümkün. Aynı bölümde disk işlemleri için ikonlar var. **Diskete doğru ok.** save yani kayıt; **disketten çıkan ok** ise load, yani yüklemeyi ifade eder. **"Zzz"** ikonu ise, zamanı durdurma. Haritanın altında oyundaki limanların isimleri var. Bunlar **Therme, Mllet, Rhodos, Patara, Tarsos, Issos, Salamis, Sidon, Gaza, Pelusion, Kanapos** ve **Kyrene.** Bunların yanındaki 2 ikondan üstteki mal satma ikonu **(sürahiden dışarı doğru okların olduğu ıkon),** alttaki ise mal alma ikonudur **(sürahiye doğru okların olduğu Ikon).** Liman isimlerinin altındaki ikonlar ise şunlar:

A. GEMİ ikonu: Gemi satın alma ve satma işlemlerini gerçekleştirdiğiniz ekrana geçmenizi sağlar. 5 çeşit gemi bulunuyor.

1. Plnasse: **3** kişilik mürettebat gerekiyor. En yüksek hızı **14 knots** ve en fazla yüklenme kapasitesi **10 ton. 10 feet** uzunluğunda, **2 feet** yüksekliğinde ve **4 feet** genişliğinde bir gemi. Fiyatı ise **10000 altın.**

2. Sloop: **4** mürettebat geminin hareketi için yeterli. **12 knots** hız yapabiliyor ve **15 ton** yük kapasitesine sahip. **13 feet** uzunluğunda, **3 feet** yüksekliğinde, **4 feet** genişliğindeki bu geminin fiyatı **20000 altın.**

3. Barque: **7** kişilik mürettebat ile sefere çıkan bu geminin en yüksek hızı *17 knots.* **20** tonluk taşıma kapasitesi var. **18 feet** uzunluğunda, **5 feet** yüksekliğinde ve **5 feet** genişliğinde olan bu geminin fiyatı ise **30000 altın.**

4. Frigate: Oldukça büyük bir gemi olan frigate, küçük teknelere oranla biraz yavaş. Ama buna karşılık **35** tonluk taşıma kapasitesi var. **16 tayfaya** ihtiyacı olan bu gemi **22 feet** uzunluğunda, **9 feet** yüksekliğinde ve **7 feet** genişliğinde. 8 **knots'luk** hızına karşılık fiyatı **45000 altın.**

S.Galleon: İşte oyunun en büyük gemisi. Tam **50 ton** yük taşıma kapasitesi var. **10 knots'luk** hızı ve **25 tayfası** var. **31 feet** uzunluğunda, **12 feet** yüksekliğinde ve **14 feet** genişliğinde olan bu geminin fiyatı, **60000 altın.**

Bu fiyatlar, gemilerin satış fiyatları. Eğer siz geminizi satmaya kalkarsanız, sakın bu fiyatları size teklif etmelerini beklemeyin. En fazla normal değerinin yarısını teklif ederler. Seçtiğiniz geminin daha ayrıntılı özelliklerini ekranın sağ tarafındaki tablodan öğrenebilirsiniz. Bu ekranın sol alt köşesinde birkaç ikon daha göreceksiniz. En soldaki paradan çıkan okların bulunduğu ikon gemiyi satın alma, bunun hemen sağındaki paraya doğru oklar olan ikon ise gemiyi satma ikonu. Bunun yanısıra güneş ve piramit ikonu da var. Gemiyi alır almaz sizden ona bir isim vermeniz beklenir. Geminize adını da verdikten sonra artık ticaret filonuza katılmış olur. Eğer geminizi satacaksanız, karşınıza sahip olduğunuz gemilerin bir tablosu çıkar. Bu tablodan istediğiniz geminizi satabilirsiniz. Gemiyi seçer seçmez alıcı size fiyatını teklif edecek. Eğer fiyat cazipse OK ile satın, değilse Cancel ile vazgeçin. Daha sonra istediğiniz işleme devam edebilirsiniz.

B. GÜNEŞ İKONU: Financial Report yani maddi durum raporu alabileceğiniz ve maddi konularla ilgili işlemler yapabileceğiniz ekran. Ekranın sağındaki çizelge sizin durumunuzu göstermiyor, sakın yanılgıya düşmeyin. Bu ekranda kaç yıldan beri bu oyunu oynadığınızı, halkınızın nüfusunu ve nüfus artış oranını görebilirsiniz. Increase Rate yani nüfus artış yüzdesinin yanındaki "/M" aylık artış olduğunu belirtmektedir. Bunun altında Tax Rate yani vergi oranı bulunuyor. Bu oran sizin isteğiniz doğrultusunda değişebiliyor. Bunun için sağ ve sol yandaki okları kullanıyorsunuz. Vergiler de aylık olarak ayarlanıyor. Ayrıca vergi yüzdesi yükseldikçe nüfus artışı azalıyor. İkisi arasındaki bu ilişki, nüfus kontrolü için oldukça faydalı. Ancak henüz çok sayıda nüfusa ulaşmadan vergileri yüksek tutmayın. Çünkü İnsan sayınız arttıkça vergi verecek kişi de artacaktır. Bu yüzden besleyemeyecek durumda gelmeden sakın nüfus artı-

şını durdurmayın. Gelir gider durumunuzu gösteren rakamlar da bu ekranda bulabileceğiniz detaylar. *"Tax income"* vergi gelirlerini, *"profit from selling'* satıştan elde edilen geliri, "costs *for trading"* ticaretin bedelini, *"costs for pyramid'* piramitlerin size maliyetini ve *"costs for fleet'* ise sahip olduğunuz gemilerin size maloluşunu göstermektedir. Tabii bu rakamların yanındaki 7Y" bunların yıllık rakamlar olduğunu gösterir. Tüm oyunda bu kural geçerli. Eğer rakamın yanında 7Y" varsa yıllık, "/M" varsa aylık olduğunu gösterir. En altta *"Account Level'* ile sahip olduğunuz parayı öğrenebilirsiniz. Ekranın sağındaki "Zzz" ikonu ile zamanın işleyişini durdurabilirsiniz. Bu ekranda save/load menülerini kullanamıyorsunuz. Bu 2 menüyü sadece ana ekranda kullanabilirsiniz. **Financial Report** ekranında en altta gemi, piramit ve ana ekrana dönmek için çıkışı sağlayan **Exit** ikonu var. Ayrıca buradan exit ikonunu kullanmaksızın sağ mouse tuşuna basarak da ana ekrana dönebilirsiniz.

C. PİRAMİT İKONU: Sol taraf, daha önceki ekranlarla olduğu gibi aynıdır. Yalnız grafikte bir piramit göreceksiniz. Grafiğin altındaki mesaj ekranı size piramitiniz hakkında bilgiler verir. Değişik olarak, en üstte piramitle ilgili ayarlamaları yaptığınız bir

bölüm var. **Worker** ile şantiyede çalışan işçi sayısını belirliyorsunuz. Bunun altında bu işçilerin size maliyetini gösteren rakamlar var. Ayrıca **Finished** yazısının altında piramitinizin yüzde kaçının bittiğini okuyabilirsiniz. Yiyecek ihtiyacınız ile ilgili işlemleri de buradan yapıyorsunuz. *"Acreage for corn"* sahip olduğunuz tüm tahıl tarlalarının alanını gösterir. *"Harvest (com)/M'* her ay hasadı yapılan tahıl miktarını verir. *"Consumed Corn/M'* her ay tüketilen tahıl miktarını size bildirir. *"Stock of Corn"* ise toplam tahıl stoğunuzu gösterir. Bu başlıkların yanındaki rakamlardaki artılar, üretimi ya da kazancı; eksiler ise tüketimi ya da kaybı ifade eder. Kendinize tarla almak isterseniz, sağ taraftaki *"Corn-field'* seçeneğini kullanacaksınız. Rakamların iki yanındaki oklar yardımıyla dilediğiniz miktarda tarla alabilirsiniz. Hemen yanında **Price** başlığı altında aldığınız tarlanın maliyeti size bildirilecektir. *"Buy Acre"* seçeneği ile belirlediğiniz miktarda alanı satın alırsınız. Eğer daha önceden tarlaya sahipseniz ve para kazanmak amacıyla bunun bir kısmını satmak istiyorsanız, yine aynı yerden miktarı belirleyip *"Sell Acre"* ikonunu kliklemelisiniz. Yardımsever bir insan olmak isterseniz, oyunda bu da mümkün. **The Temple** bölümünde **Corn** yani tahıl ve altın yardımı yapmanız olası. *"Alms"* ikonu ile belirlediğiniz yardımı tapınağa aktarıyorsunuz. Tabii sahip olduğunuzdan daha fazla oranlarda yardım yapamazsınız. En altta gemi, güneş ve ana ekrana dönmek İçin Exit ikonu var.

Oyunun ekranları ve genel menüleri bu kadar. Biraz da neyin ne işe yaradığından ve nasıl yapılacağından bahsedelim. Oyunun en önemli konusu, mal alım-satımıdır Ahm-satımını yapabileceğiniz mallar oyundaki sırasıyla şunlar: *Built material (yapı malzemesi), fruit (meyve), wine (şarap), catties (büyükbaş evcil hayvan), textile (kumaş), oil (yağ), jewels (kıymetli taş), noble metal (kaliteli metal).* Mal almak için önce o malın fiyatını bilmelisiniz. Her malın fiyatı limanlara göre değişiklik gösterir. Siz de ticaret yaptığınıza göre, malı en ucuza alıp en pahalıya satmak amacındasınız. Malların alış ya da satış fiyatlarını öğrenmek için mouse pointer'ı ile istediğiniz limanı kliklemelisiniz. Sol taraftaki mesaj ekranında, o limandaki mallar ve fiyatları verilir. Size satış fiyatları veriliyorsa, bir kez daha aynı limanı klikleyerek o yöredeki alış fiyatlarını ve tabii ihtiyaç duyulan malları buradan öğrenebilirsiniz. Tablonun alış fiyatlarını gösterdiğini anlamak için, ***"Offer from harbour"*** yazısını görmelisiniz. Eğer aynı yerde ***"Request from harbour"*** yazısı varsa, o zaman bu fiyatlar limanın alış fiyatları. Ayrıca her iki tablonun özellikleri farklı. "Request from harbour" tablosunda **P/T (Price/Ton)** ton başına fiyatı, **STO** *{Stock)* o malın toplam stoğunu, **REQU** *{Request)* bölge İçin gerekil olan, ihtiyaç duyulan miktarı ve **QUANT** *{Quantity)* malın sizin elinizde bulunan toplam miktarını gösterir. "Offer from harbour" tablosunda ise P/T ve ÛUANT'ın haricinde **OFFER** satışa sunulan mal miktarını belirtir. En alttaki **Needet Gold** ise aldığınız miktarın size maliyetini gösterir. Böylece ne kadar para gerektiğini anında hesap yapmadan öğrenebilirsiniz. Mal almak için önce sizin İçin uygun fiyatlı bir limanı seçin. Offer from harbour tablosunda olmasına dikkat edin. Alacağınız malın yanındaki oklar yardımıyla QUANT bölümüne aktarın. Tabii bu limana göndereceğiniz geminin taşıma kapasitesini göz önünde bulundurmayı da unutmayın. Gerçi fazla mal almak isteyebilirsiniz, ama geminiz bu miktarı taşıyamayacak ve sonuçta yine gemi kapasitesi kadar mal alabileceksiniz. Mal miktarını belirledikten sonra satın alma ikonunu yani okların sürahiye doğru olduğu ikonu klikleyin. Size malı hangi gemi ile almaya gideceğiniz sorulacak. Tek gemiye sahip olsanız bile, size yine de soruluyor. Sol taraftaki gemi isimlerinden birini seçerek, yani üzerine klikleyerek sağdaki **OK** yazısını klikleyin. Son anda karar değiştirirseniz **Cancel** ile mal alımından vazgeçebilirsiniz. Eğer birden fazla geminiz varsa ve yeni bir mal alımı yapmak istiyorsanız, aynı işlemi tekrarlayabilirsiniz. Ancak tek geminiz varsa ya da başka mal almak istemiyorsanız, sağ mouse tuşuna bir kez klikleyin ve geminizin limandan ayrılışını izleyin. *"... just left harbour"* uyarısını gördüğünüzde, geminiz limandan ayrılmış demektir. Malın alınacağı limana gidecek ve yüklemeyi yapıp geri gelecektir. Bu arada sizin limanınızın adı **Kanapos'tur.** Bu limanda ne alım ne de satım işlemi yapabilirsiniz. Geminin mal yükleme ve boşaltması otomatik olarak bilgisayar tarafından yapılıyor. Yani bunun için herhangi birşey yapmanız gerekmiyor. Ayrıca gemi mal almaya giderken gereken

parayı da alacağından limandan ayrıldığı anda hazineniz bir miktar azalır. Tabii bu para, aldığınız malın karşılığı. Mal satmak da hemen hemen mal alımı ile aynı. Bu kez tablonun request from harbour'da olmasına dikkat edin. REQU bölümünde sizden istenen miktarı ve teklif edilen parayı göz önüne alarak en uygun limanı seçin.- Geminizin kapasitesi kadar malı yükleyip mal alma ikonunu (sürahiden dışarı doğru oklar olan ikon) klikleyin. Yine bir gemi seçmeniz istenecek. OK ikonu ve. sağ mouse tuşuna klikleyerek geminizi malla birlikte limandan ayırabilirsiniz. Geminiz malı boşaltıp kendi limanına geri geldiğinde, malın karşılığı olan para hazinenize işlenecektir. Geminiz yoldayken nerede olduğunu öğrenmek isterseniz, ana ekranda sağ mouse tuşuna basmanız yeterlidir. Gemilerinizin adlarının bulunduğu bir tablo çıkacak. Bu tablo, satış ya da alıştaki gemi seçme tablosunun aynısı. Buradaki herhangi bir gemi ismini klikledığinizde, o gemi haritada yanıp sönmeye başlar ve sağ taraftaki mesaj ekranında hangi yükle yüklü olduğu yazılır. Tekrar sağ mouse tuşunu klikledığinizde, yine liman isimlerinin olduğu tabloya geri dönebilirsiniz. Geminin seferi sırasında para harcamaması, o zamanlarda motor olmamasından kaynaklanıyor. Yani rüzgarla gittiği için yakıt masrafı yok. Ancak tamir masrafı yok değil. Bazen geminiz açık denizde fırtına veya kasırgaya maruz kalıyor. Bu durumda değişik ölçülerde hasar

alıyorsunuz. Böylece aldığınız hasarın önemi boyutunda tamir masrafı ödemek zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca deniz canavarları da size hasar verebiliyorlar. Henüz ben başka bir felaketle karşılaşmadım. Sanırım güzergah üzerinde canavar ve kasırgaların haricinde herhangi bir tehlike yok.

Oyunun önemli kısımlarından biri de piramit yapmak olduğuna göre, biraz da bu konuya değinelim. Öncelikle worker yani işçi sayısını ayarlamalısınız. Daha sonra maddi durumunuzu biraz iyileştirip çevre limanlardan building material, yani inşaat malzemesi satın alın. Tabii uygun fiyatlarla. Eğer işçi sayısı çok fazlaysa bu malzeme hemen bitecek ve işçileriniz yeniden işsiz kalacaklar. Sonuçta bu işlemi sürekli yaparak piramitinizi bitirmelisiniz.

Oyun genelinde sağ mouse tuşuna basmak, sizi bir önceki ekrana götürecektir. Ancak ana ekrana geldiğinizde liman/gemi tablosu seçimine yarayacak. Ayrıca oyunu 4 kişiye kadar oynayabilirsiniz. Oyuncuların sıra değişimi ise biraz yorucu. Her oyuncu bir ay boyunca tek başına oynuyor. Tüm oyuncular bu bir ayı oynadıktan sonra zaman bir ay ilerliyor. Oyunun save işlemi için kendinize ayrıca bir data diski yaratmanıza gerek yok. Ancak aşırı kayıt sonucu disketinizin bozulacağı ihtimalini göz önünde bulundurarak oyunun bir kopyasını almanızı tavsiye ederim.

Son günlerde joystick ağırlıklı oyunlardan sıkıldıysanız, değişik tarzda saatlerce oynayacağınız bir oyun arıyorsanız ve ticarete de ilginiz varsa, Ramses sizi bekliyor derim. Grafik ve ses efektlerinin oyunun zevkini arttırdığını söylemeliyim. Ancak fazla yapılabilecek bir aktivite olmaması oyunun tek dezavantajı. Yani mal alım-satımı ve piramit yapımından başka bir olay konulmamış. Ancak bu iki işlem birbiriyle bağlantılı olduğundan ekran karşısında zevkli saatler geçiriyorsunuz. Benden bu kadar gerisi size kalmış !...

1 Disket/1 MB

GRAFİK	%90
SES	%85
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

JOHN BARNES EUROPEAN SOCCER

AYKIN ADEMOĞLU

1992 Avrupa Futbol Şampiyonasının başlaması yaklaşınca KRİSALİS de boş durmayıp, JOHN BARNES EUROPEAN SOCCER'ı piyasaya sürdü. Oyun Manchester United'a çok benziyor. Ama oldukça hızlandırılmış. Kick Off'dan sonra gördüğüm en iyi futbol oyunu diyebilirim.

Oyunda amacınız, ülkenizi Avrupa şampiyonu yapmak Oyundaki ülkeler finallere kalan sekiz takım üzerine düzenlenmiş, ilk önce bu takımlar dörderll iki gruba ayrılıp gruplarındaki takımlarla karşılaşıyorlar. Sonra gruplarında ilk iki sırayı alan takımlar, yarı finalde birbirleriyle eşleşiyorlar ve sonuçta kupayı alan takım belli oluyor.

John Barnes'ı. beş dilde oynayabilirsiniz: İngilizce, Almanca, Fransızca. İtalyanca ve ispanyolca. Dil seçimini yaptıktan sonra, oyuna başlayabilirsiniz, ilk önce karşınıza bir ana menü çıkar:

F1 = (Load Game): Burada daha önce save ettiğiniz dört ayrı oyundan herhangi birini yükleyebilirsiniz. **F10** İle buradan çıkabilirsiniz.

F2 = (New Game): Bu menüyle Avrupa Şampiyonası'na başlayabilirsiniz. Buraya girdiğiniz zaman karşınıza finale çıkan sekiz ülkenin bayrakları çıkacak. Oyunu sekiz kişi oynayabilirsiniz. Herkes kendi takımını seçtikten sonra gene bir menü çıkacak. Burada;

ft->Grupların puan tablosunu görmek. F10 ile çıkabilirsiniz.

!2-> Oyunu save etmek.

(3-> Maça başlamak. Maça başlamadan önce altı taktikten birini seçiyorsunuz ve oyun başlıyor. Oyun esnasında **F1** ile oyun pause deşiniz; F5 ile birinci, F6 ile ikinci takımın oyuncusunu değiştirirsiniz. Bu iki tuştan birine bastığınız zaman ülke bayrağının üzerinde *1. 2. 3. 4* diye rakamlar çıkacak. Bu rakamlar hangi yedek oyuncuyu oyuna sokacağınızı belirtiyor. Joystick'i yukarı iterseniz, oyuncuyu aktif duruma geçirebilir; sağa veya sola çekerek çıkacak oyuncunun numarasını belirleyip oyuncu değişikliği yapabilirsiniz. Eğer oyun esnasında kenarda harita çıkmasını istediyseniz, bu haritanın yerini de F9 tuşu ile değiştirebilirsiniz. **F10** tuşuyla bir pozisyonu 'replay' edebilir veya bu pozisyonu kaydedebilirsiniz.

f4-> Options menusunu biraz sonra ayrıntılı olarak okuyabilirsiniz.

t10-> Ana menüye dönüş.

F3 = (Play Arcade): Buna, antreman maçı da diyebilirsiniz. **F1**, computer'le; **F2,** arkadaşınızla maç yapabilmenizi sağlar. Takımlarınızı ve taktiklerinizi seçtikten sonra maça başlayabilirsiniz.

F4 = (Options): Bu menüye girdiğinizde ene bir menüyle karşılaşacaksınız.

F1-> Maç esnasında hava olaylarının olup olmamasını belirlersiniz.

F2->Maç oynanırken haritanın açıp olup. olmayacağını belirlemek için kullanılır.

F3->Maçın kaç dakika oynanacağı belirlenir. Minimum 4, maximum 90 dakika.

F5-> Bu tuşa basarsanız, karşınıza gene bir menü çıkacaktır. Bu menüde oyun kontrolünün neyle yapılacağını belirlersiniz. Soldaki tuşlar Player 1, sağdaki tuşlar ise Player 2 içindir. Eğer mouse ile oynayacaksanız; F8'e basıp mouse ayar menüsüne girmelisiniz. Burada da mouse'unuzun özelliğini seçiyorsunuz. **F1 (Az duyarlı), F2 (Çok duyarlı).** Eğer klavyeden oynayacaksanız, F9'a basıp oynayacağınız tuşları seçebilirsiniz. Oyunu ok tuşlarıyla oynayamıyorsunuz.

F6--> Burası da bir menü. Burada F1 ile bütün takımı ya da sadece John Barnes'ı yöneteceğinize karar veriyorsunuz. Eğer John Barnes'ı seçerseniz, sadece İngiltere'yi seçtiğiniz zaman John Barnes'ı yönetebilirsiniz, ingiltere'yi seçip oynarken John Branes'ı oyun dışına çıkarırsanız, gene bütün takımın kontrolü size geçer. Bütün maç boyunca sadece Barnes'i yönetirseniz ve maç penaltılara kalırsa, gene bütün takımın kontrolü size geçer. Oyunu iki fire tuşu olan bir joystick'le oynamalısınız. Çünkü bu tuşlardan birisi topu havalandırmaya, diğeri ise topa vurmaya yarıyor. Bu seçimi, bu menüden *F2 (P1 için)* ve *F3 (P2 için)* ile yaparsınız. *F4* ile kupayı kazanırsanız, kutlama yapılıp yapılmayacağını belirlersiniz. *F6* ile bir önceki menüye, *FW* ile ana menüye dönersiniz.

Evet oyun bunlardan ibaret. Gerisi sizin joystick becerinize kalmış. Oyun oldukça güzel. Oyuncular gol attıktan sonra tirübünlere koşup sevinç gösterilerinde bulunuyorlar, paslaşarak frikik atabiliyorsunuz, kaleci topları yumruklayarak uzaklaştırabiliyor. Bunlar daha önce bir futbol oyununda düşünülmemiş şeylerdi. Bu gibi özellikler oyuna ayrı bir hava katıyor. Ayrıca maç sırasında torpil sesleri falan duyabilirsiniz. Kalelerin arkaların da köpekli polislere kadar her şey var. Eğer oyunu hiç pas vermeden oynamaya kalkarsanız, hüsrana uğrayabilirsiniz. Çünkü pas vermediğiniz zaman topu hemen alıyorlar. Kaleye şut çekeceğiniz zaman kaleciye çok yaklaşırsanız gol atamazsınız, kaleci hemen kapanıp topu alıyor. Bunlar da oyunun birkaç püf noktası. Futbol oyunu sevenler, Kick Off'tan sıkılmaya başladım diyenler (pek mümkün değil ya!) bir disket verip, bu oyunu hemen alsınlar.

KRISALIS/1 DİSKET/512 K

GRAFİK	%85
SES	%85
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%85

BLACK CRYPT

GÖKMEN BAYIN

.Şeytanın zamanı kör ettiği bir dönemde lanetli bir savaş Dünya'ya egemen oldu! Kendimizi birdenbire bu savaşın derinliklerinde bulduk. Kahramanca savaşıp yorgun düşen ve sonunda dayanamayıp ölüme mahkum olan dört kahraman savaşçı.. Bu kahramanların mezarlarına daha önce de riske girip inenler oldu. Birçok kemik ve kutsal eşyanın ortasında şanssız bir macera gibi geriye lanetli günler kaldı. Bu kara mahzende sizi sadece onların silahları ve anıları yardım edecek. Bu, kaderle sizin karşılaşmanız olacak..

Ve Black Crypt.. Adı bile insanın tüylerini diken diken yapmaya yetiyor. Crypt, İngilizce'de özel bir kilisenin altında, bir zamanlar ölenlerin gömülmüş olduğu mahzen olarak tanımlanmakta. Tipik bir F.R.P olan Black Crypt'te, daha önce Eye of the beholder, Abandoned Places ve benzeri oyunları oynayanlar hiç zorluk çekmeyecekler. Oyun, yer altında, tarih öncesinden kalma mahzenlerde geçiyor. Yine birbirinden ilginç ve ilginç olduğu kadar da iğrenç yaratıklar, size ecel terleri döktürecekler. Oyunun en güzel tarafı, grafiklerindeki başarı. Gerçekten de duvarlarda kullanılan renkler ve canavarların tasvirindeki duyarlılık, oyunun cazibesini olumlu yönde etkilemeyi başarmış.

Raven Software ve Electronic Arts'ın imzaladığı oyun, toplam üç disket. Buna bir de sizin özel olarak hazırlayacağınız diskete ilave etmeniz gerekiyor. Bunun için, formatlanarak **GAMESAVE** olarak adlandırılmış bir diskete ihtiyacınız olacak. Bu disket, oyunda sizden sürekli olarak istenecektir. Oyun yüklenmeye başladıktan sonra, güzel bir grafik ekrana gelecek. Daha sonra ekranınıza bir pencere açılacak. Buradan Create New Part ile önceden karakterlerinize bir göz atmanız mümkün. Bu kısımda, 4 ayrı ırktan toplam 36 kişi ekrana gelecek. İstediğiniz karakterleri belirledikten sonra, dilerseniz isimlerini değiştirebiliyorsunuz. Dört karakter belirledikten sonra, üstteki küçük kutucusu klikleyerek ana menüye geri dönebilirsiniz. Load Game dediğinizde, oyun yüklenmeye başlar. Tabii bundan önce, yaptığınız değişiklikleri kaydetmeniz istenecektir.

Oyuna başladığınızda, kendinizi bir duvarın önünde bulacaksınız. Ekranı kısaca bir inceleyin. Hemen sağ tarafta hareket etmenizi sağlayacak oklarla dört bir tarafa hareket edebilirsiniz. Karakterlerinizin resimleri ekranın hemen sol altında yer alır. Bunların yan taraflarında, her birinin gücünü temsil eden dereceler olacak. Rakiplerinizle karşı karşıya geldiğiniz an, bir gözünüzün sürekli burada olması gerekiyor. Enerjinizde bir azalma gördüğünüzde, hemen oradan uzaklaşmaya bakın. Oyun boyunca, çeşitli yerlerde alacağınız nesneler bırakılmış. Bunların içinde özellikle anahtarlar, çok önemli. Nesneleri aldığınızda, mouse'un sağ butonuna basın. Açılan yeni penceredeki boşluklara bunları koyabiliyorsunuz. Alacağınız bıçak, yiyecek, çanta ve benzeri şeyleri de buralara koyabilirsiniz. Yine burada, sol taraftaki dereceleri kullanarak adamlarınız hakkında bilgi alabiliyorsunuz.

Oyunda ilerlemeye başladığınızda, İlk olarak karşınıza sürekli açılıp kapanan bir yaratık çıkar. Bu yaratık, ağzını açtığında

size zarar verecektir. Siz, savunma ve saldırılarınızı bu anlarda yapmalısınız. Tam ağzını açtığı zaman karakterinizin resmini kliklerseniz, o anki silahınızla saldırıp peşpeşe vuracağınız darbelerle yaratığın üstesinden gelebilirsiniz. Atacağınız bıçaklar da bu yaratığa zarar verecektir. Sizin aldığınız yaralar, resimlerin üzerinde belirecek sayılarla ifade edilecek. Ölen karakterlerin resimleri, güzel birer lahit resmine dönüşerek, geriye kalan eşyaları önünüze düşecek. Bunları alıp diğer karakterlerde tekrar kullanabilirsiniz.

Black Crypt, heyecanın en üst seviyelere ulaştığı bir oyun. Atacağınız her adımda yeni bir süprizle karşılaşma ihtimalinizin olması, sizi oyuna bağlıyor. Grafik ve efektlerde görülen başarı, oyunun kalitesini olumlu yönde etkilemiş. Geçtiğimiz günlerde bu sayfalarda yer alan Abandoned Places'! beğenerek oynadıysanız ve bu tip heyecan dolu oyunlara merakınız varsa, Black Crypt'i kaçırmayın derim. Gelecek ay tekrar birlikte olmak dileğiyle..

ELECTRONIC ARTS/3 DISKET/1 MB

GRAFİK	%85
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 80

Romance II of the three kingdoms

HASAN ŞAHİNOĞLU&UMUT SOYDANER

Merhaba sevgili arkadaşlar. Oyunumuz ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2, GENGHIS KHAN, BANDITS KINGS of ANCIENT CHINA ve NOBUNAGA's AMBITION gibi strateji türü oyunlarla tanınmış bir Japon firması olan KOEI.

Bütün strateji oyunlarında olduğu gibi, bu oyunda da amacımız, düşmanlarımızı yenerek her yere sahip olmak. GENGHIS KHAN'da dünyayı ele geçirmeye çalışıyorduk. Bu oyunda da Çin'i ele geçirmeye çalışıyoruz.

Oyunumuzun konusu kısaca şöyle: 2. yüzyılda, Çin gene sahipsiz kalmıştı. Birçok beylik kurulmuş; bunların hepsi bağımsızlığını ilan etmişti, işte bu anda biz herhangi bir bey seçip ya da kendi adamımızı yaratarak Çin'e sahip olmaya çalışacağız.

Oyun yüklenirken ilk olarak Çin'in kısa tarihini ve en önemli birkaç beyin özelliklerini içeren demo görüntüleniyor. Sol mouse tuşunu klikleyerek demoyu izlemeden geçmek mümkün.

Oyun yüklendiğinde üç seçenekle karşılaşıyoruz. Bunlar:

1) START A NEW GAME: Yeni bir oyuna başlama. Yeni bir oyuna başlarken, altı değişik senaryo sunuluyor:

1) DONGZHUO SEIZEZ LOYONG(J89 A.D): Bu senaryoda hemen hemen bütün beylikler aynı güçte. Onbir tane bey seçilebiliyor.

2) RIVALS STRUGGLE FOR POWER (194 A.D): Bu senaryoda da hemen hemen herkes eşit güçte. Yalnız **Cao** Cao'nun durumu diğerlerine nazaran biraz daha iyi.

3) AGED LIU BEI HIDES(201 A.D): Bu bölümde seçilebilecek sekiz adam var. En iyi durumda olan beylikler **Liu Bei, Cao Cao** ve **Yuan Shao'dur.**

4) CAO CAO COVETS CHINA(208 A.D): Adından da anlaşılacağı gibi, Cao Cao'nun beyliği en iyi durumda. Burada, on bey var.

5) NATION BREAKS IN THREE PIECES(215A.D): Bu senaryoda dört beylik olmasına rağmen, bunlardan biri bir bölgeye sahip. Diğerlerinin ise epey bölgesi var (Adam başı on bölgeden fazla).

6) THE THREE-WAY CONTEST(220 A.D): Bu son senaryoda **Cao Cao, Liu Bei, Sun Quan** ve **Meng Huo,** Çin'i paylaşmış durumdalar. Bu senaryoyu öteki senaryoları bitirmeden oynamayın. Ama illa da oynamak isterseniz, favori adamımız Cao Cao'yu seçmenizi tavsiye ederiz.

Senaryo seçimini yaptıktan sonra, bey seçiyor veya yaratıyoruz. Varolan seçeneklerden birini tercih ediyorsak, onun resmini kliklemek yeterli. Yeni bir adam yaratırken, adını, yaşını, cinsiyetini, doğum tarihini ve özelliklerini belirlemek gerekiyor. Yine buradan vezir de (Advisor) yaratılabiliyor. Bu işlemden sonra, diğer beyliklerin savaşlarının izlenip izlenmeyeceği soruluyor. Oyunun zorluk derecesi İle olayların nasıl gelişmesini istediğimizi (tarihsel, gerçek olmayan) de ayarladıktan sonra, oyuna başlayabiliriz.

2) LOAD A SAVED GAME: Daha önceden save ettiğiniz oyunu, bu seçenekle kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

3) QUIT GAME: Oyundan çıkmak için bu seçeneği kullanabilirsiniz.

Oyun ekranının sol tarafında, oyunun

bölgelere ayrılmış ve numaralandırılmış haritası, sağ tarafta da bölge hakkında bilgiler yer alıyor. Bunlar:

POPULATION: Bölgenin nüfusu. Vergi nüfusa göre alınıyor. Orduya asker alırken ve salgın hastalıklarda nüfus düşer.

MEN: O bölgede bulunan ordularınızdan asker sayısını gösterir.

GENERALS: O bölgede bulunan generallerinizin sayısını gösterir

FREE GENERALS: Bölgede bulunan orduların başında olmayan, boş gezen generallerin sayısını gösterir.

GOLD: Bölgedeki altın sayısını gösterir.

FOOD: O bölgede bulunan yiyecek miktarını belirtir. Bu sayıyı 10000'nin altına düşürmemeye bakın.

RATE: O bölgenin verimlilik derecesini belirtir.

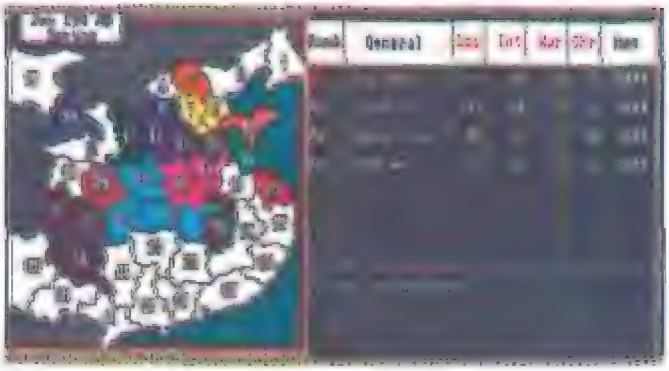
HORSES: Bölgedeki at sayısını belirtir. Generallerin morallerini yükseltmek için onlara at hediye edebileceğiniz için, bu sayı önemli.

LOYALITY: Bölgede bulunan halkın, size olan bağlılığını belirtir. Bu değeri yüksek tutmaya bakın: yoksa bir sürü isyanla karşılaşırsı'nız.

LAND: Bölgede üretim yapılan toprak miktarını gösterir.

FLOOD: Bölgenin su baskınlarına karşı önlem miktarını bu seçenekten öğrenebiliriz..

FORTS: Bölgede bulunan kale sayısını buradan öğrenebiliriz.



Oyun, pulldown menülerle oynanıyor. Bu menüler soldan sağa doğru şöyle:

A) FİLE MENÜ:

1) Restart Game: Oyuna yeniden başlamak için kullanılır.

2) Save Game: Oyunu formatlı bir diskete kaydetmenize yarar. Kaydettiğiniz oyunu ana menüdeki "Load a Saved Game" seçeneğiyle yükleyebilirsiniz.

3) Quit Player: Eğer oyunu birkaç arkadaş beraber oynuyorsanız, bu seçenekle birini atabilirsiniz.

4) Quit Game: Oyundan çıkmak için kullanılır,

B) GENERAL:

1) Appoint Governor: Yönetim bölgelerinden birine vali atama.

2) Appoint Advisor: Daha yetenekli bir vezir seçimi.

3) Dismiss Advisor: Veziri görevinden alma

4) Advice: Zor durumda kalındığında, vezire danışma.

5) Rumors: Bölgede yolcu varsa, ondan yeni haberler öğrenme.

6) Visit Doctor: Sağlık kontrolü.

7) Go Into Exile: Herşeyi toplayıp bir bölgeden başka bir bölgeye göç etme.

8) Rest: Emirleri "bitirdikten sonra, turu geçmek için kullanılır,

C) DOMESTIC MENU:

1) Find General: Bölgede boş gezen generalleri himayeye alma.

2) Recruit General: Başka bir beyliğin generalini kendi saflarınıza çekmek.

3) Dismiss General: Özellikleri kötü olan bir generali sepetleme.

4) Reward General: Başarılı generalleri ödüllendirme. Bunun için at verilebileceğinden söz etmiştik. Bu sayede generalin size olan bağlılığı artar.

5) Buy Horses: Generallere verilecek atı almak. Bir atın değeri 100 altın.

6) Buy Food: Yiyecek satın alma. Oyunda biraz ilerleyince, bölgenize çekirgeler saldırıyor ve yiyeceğinizin yarısını yokediyorlar. Bu zamanlarda bol bol yiyecek alın.

7) Sell Food: Elinizde gereğinden çok yiyecek varsa, bu seçenekle biraz para kazanmak amacıyla satabilirsiniz.

B) Give to Citizens: Halkın size olan bağlılığını arttırmak isterseniz, bu seçenekle halka bağış yapabilirsiniz.

9) Special Tax: Çok zorlu bir savaşa gireceğiniz zaman, sermaye olarak altına ihtiyaç duyar ve bu seçenekle halktan ek vergi alabilirsiniz. Ancak her ek vergi alışınızda, halkınızın size olan bağlılığı azalır.

10) Cultivate Land: Topraktan daha iyi ürün almak için bu seçenekle toprağın verimi arttırılabilir.

11) Flood Control: Sel baskınlarını önlemek için bu seçenekle çeşitli tedbirler alınabilir.

12) Send Goods: Bir bölgeden diğer bölgenize yiyecek ve altın ikmali yapmak işin bu seçeneği kullanabilirsiniz.

D) DIPLOMACY MENU:

1) Form Alliance: Bu seçenek yardımıyla diğer beyliklerle ittifak kurabilirsiniz.

2) Cancel Alliance: Kurduğunuz ittifakı bu seçenekle bozabilirsiniz.

3) Marriage: Bir beylikle iyi geçinmek için, kızınızı o beyliğin başı ile evlendirebilirsiniz. Ayrıca başka beyliklerde size kızlarını vermek isteyebilirler.

4) Gift: Güçlü bir beyliğe yaranmak amacıyla o beyliğe hediyeler gönderebilirsiniz.

5)-Threaten: Beyliğinizi yeteri kadar güçlendirdikten sonra başka beylikleri tehdit edebilirsiniz.

6) Delegate: Herhangi bir beyliğinize atadığınız valiye, bu seçenek yardımıyla emirler verebilirsiniz. Ona tam yetki verebileceğiniz gibi, sadece beyliğin idari işlerine karışmasını sağlayabilirsiniz.

E) MILITARY MENU:

1J Hire Soldiers: Bölgenizde yeteri kadar nüfusunuz ve altınınız varsa orduya halktan adam alabilirsiniz.

2) Reassign Soldiers: Ordunuzda askerlerin sayılarını ve komutanlara düşen asker sayısını değiştirebilirsiniz. Bir generalin en fazla 10000 adamı olabilir.

3) Train Soldiers: Askerlerinizi bu seçenekle eğitebilirsiniz.

4) Buy Weapons: Eğer savaşlarda mutlaka galip gelmek istiyorsanız, ordunuzu yeni silahlarla geliştirin, iyi eğitilmiş ve yeni silahlarla donatılmış 5000 kişilik bir ordu ile, 10000 kişilik eski silahlı ve çalıştırılmamış bir orduyu rahatlıkla yenebilirsiniz. Bunun için paranız arttıkça silah alın.

5) Build Fort: Bölgenize kale kurmaya yarar. Bunu yaparken "Battle Map" seçeneğinden stratejik noktaları belirleyin ve ona göre kale kurun.

6) Move Generals: Haritada, beylikleri temsil eden renkli bölgeler dışında bir de beyaz bölgeler var. Bu bölgeler boş topraklardır. Böyle yerlere yanına yiyecek ve altın vererek bir generalinizi gönderebilirsiniz.

7) Joint Invasion: Güçlü bir bölgeye saldıracaksınız. Eğer saldıracağınız bölgeye komşu bir bölgeniz veya ittifak halinde bulunduğunuz bir bölge varsa bu seçenekle hep beraber saldırabilirsiniz.

8) Go to War: Bu, saldırma ikonudur. Komşu bir bölgeye saldırmak için bu ikonu kullanacaksınız. Savaş bölümünü daha sonra açıklayacağız.

F) ESPIONAGE MENÜSÜ:

1) Infiltrate: Bu seçenekle generallerimizi başka bir beyliğe casus olarak gönderebiliriz.

2) Rival Tigers: İşte oyunun en ilginç seçeneği: bu seçenek sayesinde size düşman olan iki beyliği birbirine düşürebilirsiniz. Eğer beylikler numaranızı yutarlarsa, bir müddet sonra savaşıp güçsüz düşüyorlar ve size bu iki beyliği ele geçirmek kalıyor. Ancak tabii ki bazı akıllı beyler de var. Bunlar durumu anlayıp numaranızı yutmadıklarını bildiriyorlar.

3/ Tiger and Wolf: Bazı beyler generallerini ihmal ediyorlar. Onları kazandıkları zaferden sonra ödüllendim-nyorlar veya onlara hediye filan vermiyorlar. Bu yüzden generallerin beylerine olan bağlılıkları (loyality) azalıyor. Böyle zamanlarda beyine bağlılığı az olan generalleri bu seçenekle kendi tarafınıza geçirebilirsiniz.

4) Bribe: Bu seçenekle düşman generallerine rüşvet yedirebilirsiniz.

5) Forged Letter: Oyunda diğer beylikler size bazen mektup aracılığıyla anlaşma öneriyorlar. Eğer kabul ettiyseniz ve ilişkileri güçlendirmek istiyorsanız bu ikon lie siz de onlara mühürlü bir mektup yollarsınız.

G) VIEW MENUSU:

1) Generals: Elinizde bulunan, size hizmet eden generallerinizi incelemek için bu seçeneği kullanabilirsiniz.

2) Your Territory: Sizin olan bölgeleri incelersiniz.

3) Other Provinces: Eğer daha önceden casus yolladıysanız diğer beylikleri incelersiniz.

4) General Summary: Bu seçenekle generallerinizin özelliklerini (yaş. zeka. bağlılık) inceleyebilirsiniz.

5) Military Summary: Bu seçenekle, generallerinizi askeri bakımdan incelersiniz. Oyun sırasında eğer bir generalinizin askerlerinin durumu kötüyse onları mutlaka eğitin.

6) Data Order: Oyunun başında generalleri bir göreve veya savaşa gönderdiğinizde akıllılıklarına göre dizilirler. Bu seçenek sayesinde generalleri başka türlü (mesela bağlılığına göre) dizebiliriz.

7) Battle Map: Bulunduğunuz bölgenin savaş alanını gösterir.

H) OPTIONS MENUSU:

1) Messenger Wait: Mesajcının mesajları verip vermemesini açıp kapar.

2) Messenger Speed: Mesajcının hızını (en hızlısı fast) gösterir.

3) Graphics: Bazen çıkan grafikleri bu seçenekle kapatabiliriz.

4) Music: Müziği açıp kapamak için kullanılır.

5) FX: Efektleri açıp kapamaya yarar.

6) Screen to Back: Workbench ekranına dönmeye yarar.

SALDIRI VE SAVAŞ:

"Go to war" seçeneğiyle. saldırılacak yer sorulur. Haritada bölgenin üstüne gelip saldırılacak beylik ve savaşa gidecek generaller ile yanınıza alacağınız altın ve yiyecek miktarını belirtin. Atık savaş alanındayız. Burada sağ üst köşedeki göstergelerden rüzgarla hava durumunu, orduların durumunu ve kendi durumunuzu öğrenebilirsiniz.

Burada ilk önce ordu veya ordularınızı harita üstündeki size ayrılmış olan numaralı hanelere yerleştiriyorsunuz. Bu arada size ve savaşacağınız diğer beye teke tek döğüş yapmak isteyip istemediğiniz sorulacak. Eğer bu soruya olumlu cevap verirseniz iyi; ama kabul etmezseniz, adamlarınızın bir bölümü korkaklığınızdan ötürü savaştan kaçıyor. Artık sıra savaşmaya geldi, ama önce savaş menusunun açıklaması var.

A) FİLE: Daha önce açıkladığımız "file" menusu ile aynı.

B) MOVE: Hareket işlemleri, bu menüden uygulanıyor ve iki alt seçeneği var:

1) Normal Move: Birlikleri hareket ettirmek için kullanılır. Düz arazilerde iki, ormanlık bölgelerde ve kalelerden geçerken üç, nehirlerde beş hareket puanına (movement point) ihtiyacınız var. Dağlık arazileri geçemezsiniz.

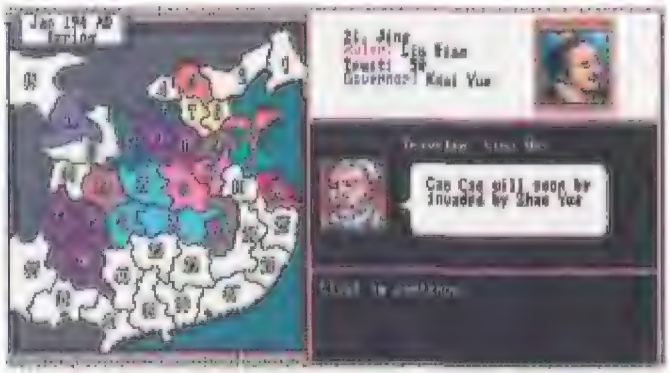
2) Move Enemy: Düşmanın yanındaysanız, ona yürüyüş şeklinde saldırabilir; ancak kale üzerindeki düşmanınıza bu şekilde saldıramazsınız.

C) ATTACK: Saldırma ikonudur. Dörde ayrılır:

1) Normal Attack: Düşmana normal saldırıdır

2) Simultaneous Attack: Düşmeni iki orduyla çevirdiyseniz, bu seçenekle iki taraftan sırayla saldırabilirsiniz.

3) Fireball: Düşmana alev topu atma seçeneğidir. Alev topu, en çok kalelerde iyi savunma yapan orduları çıkartmak için kullanılır. Ancak, yağmurlu havada ve suya karşı kullanılmaz. Dikkat etmeniz gereken



bir başka konu da, rüzgarı iyi ayarlayıp atış yapmak. Yoksa başarılı olamazsınız.

4) Charge: Bu komutla düşmana tüm gücünüzle saldırabilirsiniz. Eğer adamlarınız düşmandan fazlaysa, iyi eğitilmişler ve iyi silahlarla donatılmışlarsa, düşman ağır kayıplar verir.

D) SPECIAL: Beş bölümde incelenir:

1) Reinforce: Yedek takviye birimlerini yardıma çağırmak için ve sadece savunma yaparken kullanılır.

2) Bribe: Düşman generalleri beylerine fazla bağlı değillerse, bu seçenek ile onlara ordularıyla sizin tarafa geçmeleri için rüşvet verebilirsiniz.

3) View: Askeri durumu gösterir. Bura dan. kendinizin ve düşmanın ordularını inceleyebilirsiniz.

4) Flee: Baktınız durum kötü gidiyor, bu komutla geri çekilebilirsiniz.

5) Wait: Hareket puanınız azaldığında veya ordularınızla işiniz bittiğinde bu seçenekle bir tur (gün) geçersiniz.

Savaş menüsü de bu kadar. Artık oyunda başarılı olmanın birkaç yolunu vermek kaldı:

1) Daha önce belirttik ama yine tekrar ediyoruz; savaşlarda mutlak zaferler kazanmak istiyorsanız, muhakkak ordunuzu çalıştırın ve yeni silahlarla donatın.

2) iki beylik savaşırken ekonomik ve askeri açılardan çok zayıf düşer. Bunun için tam olarak güçlenmeden bir beyliğe saldırmayın. Oyunun başlarında biraz toprağı geliştirin, halkın bağlılığını onlara hediyeler vererek yüksek tutun ve zor duruma düşmedikçe ek vergiler almayın.

3) Savaşta saldıran taraf sizseniz, düşmanı bir ay içinde yiyeceğiniz bitmeden yenmeniz gerekiyor. Bunun için her hareketi iyice düşünerek yapın.

4) Başarılı her hareketinden sonra generallerinizi ödüllendirin. Onlara bir görev verirken özelliklerini iyice inceleyin.

Oyunumuz, her yönüyle çok iyi. Oyunda ilerledikçe çeşitli zorluklarla (çekirge saldırısı.sel baskını, salgın hastalık...) karşılaşıyorsunuz. Bunlar sizi yıldırmasın. Ne de olsa, sizi ele geçirilmeye hazır koskoca bir ÇİN bekliyor.

KOEI/2 disket/1 MB

GRAFİK	%85
MÜZİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

FLIGHT SIMULATOR II

SON BOLUM

Gökhan ŞENER

Merhaba arkadaşlar! Bu ay yazı dizimizin son bölümünde birlikteyiz. Bu kısacık (Mahmure Abla'nın kulakları çınlasın) yazımızda, sizinle son olarak aletli uçuş haritalarının kullanımını işleyeceğiz. Bu haritalar hani benim aylardır bulamadığım Amerika'ya ait alet uçuş kartlarının benzerleri.

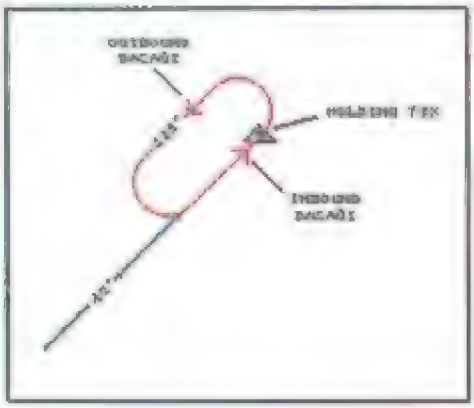
Yazımızın İlk bölümünde bekleme paterni veya holding patern denilen uçuş paternini göreceğiz. Daha sonra ise Jeppesen'ın aletli uçuş kartlarının kolaylarından birkaç tanesi üzerinde bu haritaların kullanım mantığını size anlatacağım.

Gelecek aylarda size daha işe yarar Jeppesen haritaları ve simulatörlerle karşınıza çıkmak niyetindeyim... Hadi başlıyak..

Holding'ler...

Bekleme paterni diye adlandırılan olay. belirlenmiş bir noktanın, yani bir FIX'in etrafında ve istenen bir yönde turlar atarak beklemek anlamına gelir. Genelde bu nokta bir radyo navigasyon istasyonunun kendisidir, bazı durumlarda ise iki istasyonun radyallerinin çakışma noktası veya bir istasyondan belli uzaklıktaki bir nokta da olabilir. Klasik bir bekleme paterni şekil 1 'de gösterilmiştir.

BİR BEKLEME PATERNİ



Bekleme paterni, dört bacaktan oluşur. **"INbound"** denen bacakta, adından da anlaşıldığı gibi, belirlenen noktaya doğru istenen radyalde uçulur. Daha sonra sağa veya sola standart dönüşle 1 dakika yani 180 derece dönülür Sonra 1 dakika istenen radyalin oposit değerindeki başa uçulur, bu bacağa "OUTbound" denir. Tekrar aynı yöne doğru bir standart dönüş yapılır ve ardından da istenen radyal önlenir ve 1 dakika daha uçulur.

Uçak inbound bacağında uçarken, radyo kaynağının yön bilgisi İle önleme yaparak uçar. Outbound bacağında ise yön düzeltmesini yapacağı radyo bilgisi olmadığından, uçağın uçtuğu başı korumak önemlidir. Paternin düzgün olması için. standart dönüşler düzgünce gerçekleştirilmelidir.

Peki rüzgar varsa ne olur? Inbound bacağında uçarken bir istasyondan alınan radyali önlediğimizden, rüzgarın bizi ne tarata savurduğunu anlar ve önleme veririz. Outbound bacağında da bu önlemenin aynı miktarını ters yöne vererek uçarız. Tabii olarak bu ne gerçek hayatta ne de simülasyonda pratik olarak kolay olan bir uygulama.

Rüzgar seçeneği İle birlikte bekleme paternini düzgün yapmak kolay değildir ve bizim programımızda bunu pek tavsiye etmiyorum. Çünkü yapacağımız hatayı bize gösterecek bir uçuş kaydımızyok.

Son olarak da; sağa dönüşlü patern standart, sola dönüşlü patern standart dışı (non-standart) patern olarak adlandırılır.

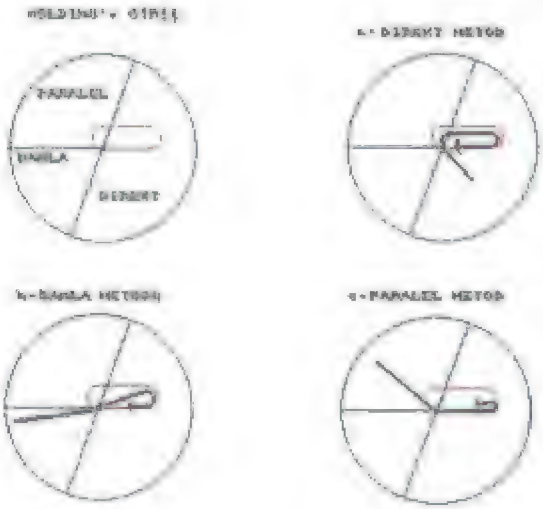
Şekil 1'i inceleyin. Kavraması kolay, uygulaması biraz daha zor. Mesela bir radyo istasyonuna herhangi bir yönden yaklaşıp nasıl paterne gireceğiz[9]

Şekil 2'de çizdiğim gibi bekleme paterninе olan konumumuza göre üç türlü beklemeye giriş yöntemi vardır. Bunlardan birini seçmeniz için hangi radyalde radyo istasyonuna yaklaştığınızı bilmelisiniz. Üç ayrı yöntem olmasının sebebi, patern içine dönüşte mümkün olan en az manevrayı kolayca yapma gerekliliği.

İlk yöntem, direk giriş yöntemi (Şekil 2-a) Eğer yaklaştığınız yön, paternin uçulacağı tarafta ise bu yöntem uygun. Radyo istasyonuna doğru uçun, istasyon düştüğünde (yani tam üzerinden geçtiğiniz anda) outbound başına doğru standart dönüş yapın. Bu başta 1 dakika uçun ve sonra Inbound radyaline oturun ve radyo bilgisi ile önleme yapın. Haliyle istasyon üzerinden outbound'a dönüşünüzden inbound'a otu rana kadar olan kısım tam patern şekline uymayacaktır.

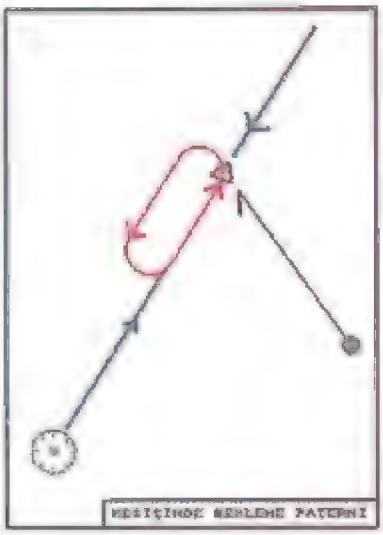
ikinci yöntem **"Teardrop"** yani damla yöntemi ile oturma. Bu yöntem daha çok paternin tam ters çaprazında kalan yönlerden gelirken uygulanır, istasyon düştüğünde şekil 2-b'deki gibi outbound'dan 30 derece evvel veya sonra bir başa dönülüp 1 dakika uçulur ve sonra da inbound'a doğru bir standart dönüşle beklemeye oturulur.

Son yöntem **"paralel"** yöntem. Şekil 2-c'de anlatılıyor, fstasyon düşünce inbound radyalini önlüyoruz, ama ters tarafa doğru uçarken. 1 dakika uçtuktan sonra bekleme paterninin içine doğru bir dönüşle inbound başı ♦ veya -30 dereceye dönüp olması gereken yönde inbound'a tekrar oturuyor ve beklemeye girmiş oluyoruz.



Tabii bütün bu işlem sırasında radyo cihazlarınızı nasıl kullanacağınız size bağlı. Genel kaide, istasyona yönelirken homing yapmak ve sonra da mesela VOR'a İnbound'un tersi değerli radyali TO olarak bağlayıp önlemek. NDB'de önleme işlemi biraz daha zor, bilirsiniz.

Bir de kesişim noktaları veya DME FIX'leri üzerinde holding yapmak var. Bu işlem o kadar karışık değil. Holding paterni şekil 3'teki gibi ya kesişen, veya uzaklık bilgisinin alındığı radyalin üzerinde bulunur.



Eğer uzaklık bilgisinden faydalanacaksanız. ilkin belirtilen radyali önlemiş olmanız lazım. Daha sonra gerekli mesafeyi DME'de okuyunca holding paternine geliş yönünüze göre direk veya paralel metodla beklemeye girin.

Eğer iki radyo istasyonunun kesişiminde holding söz konusu ise. patern iki radyalden birinin üzerinde olacaktır. Radyallerden birini önleyeceksiniz ve diğer radyali radyo cihazınıza bağlayıp bekleyeceksiniz. İstenen radyal veya ADF yön bilgisi geldiğinde de holding'e giriş işlemine başlayacaksınız (Hangi yöntem uygunsa).

That's all about Holdings... Gene bekleriz...

Biraz da Jeppesen...

Jeppesen firması, dünyadaki tüm hava işletmelerinin ve hava alanlarının kullanımı ile ilgili bilgileri toplayıp, bunları kendi özgün tarzında hazırlanmış haritalar ve kartlar halinde dünyaya sunan bir havacılık işletmesidir. Firmanın hazırladığı ciltlerce kartlar, alet yaklaşmalarından bölge yolboyu haritalarına, uluslararası havacılık kurallarından bir bölgedeki restoranların telefonlarına kadar, bir havacıyı ilgilendirebilecek her bilgiyi kapsar.

Dergimizdeki yazımızda, alet uçuşu gibi böyle dipsiz bir kuyu hakkında uzun uzun yazılar yayımlamak hem gereksiz, hem de yer kaplayıcı olurdu. Böyle yapmak yerine bu ay sizleri

Jeppesen'ın aletli pist yaklaşmaları ve standart kalkışları (SID) içeren birkaç kartı ile tanıştıracağım. Eğer aletli uçuş prosedürlerini gerçekten çalışmak istiyorsanız, tavsiyem FS'in birkaç senaryo disketini ve bu bölgelerde kullanılabilecek Jeppesen kartlarını edinmeniz. Eğer kendi kendinize basit prosedürler uygulayacaksanız. uzun havacılık kurallarına gereksiniminiz yok zaten, açın yaklaşma kartlarını çizilen yolu tutturun. Eğer amacınız daha ciddi çalışmaksa, zaten uzman bir havacı ile çalışmanız gerekir ki, bu bizim derginin sınırlarını aşar.

Eğer şu meşhur Amerika'ya ait Jeppesen haritalarını bulursam bunları önümüzdeki aylarda dergimizde bulacaksınız.

Artık bu ay yayımladığımız kartlara gelelim. Bunların biri Jeppesen'm yolboyu haritalarında kullanılan sembolleri anlatan bir kart. Daha sonra tanıdık bir bölge, Marmara'nın çevresine ait bir kart, sonra da birkaç yaklaşma ve kalkış kartından oluşan ufak kartlar.

Bu ay yayımladığım kartlardan ilki, Bangladeş'teki bir havaalanının yalnızca VOR kullanılarak 05 pistine yaklaşma yapmamızı sağlayan kart. Basitliği sebebi ile seçtim oni. İlkin gelin bu kartın üzerinde rastladığımız şeylere bir bakalım.

Bir kere, haritanın üst kısmı genel bilgilere ayrılmış. Sağ üst köşesinde direk olarak bir hava alanının adı yazıyor ve altında da hangi aletlerle ve hangi piste yaklaşma için basılmış olduğu yazılı **(CHITTAGONG VOR Rwy 05).** Altında ise kullanılan VOR'ın frekansı ve çağrı kodu var (Bu kod gerçek uçakta mors kodu olarak sesli olarak duyulabilir.). Bunların altında ufak harflerle yazılmış **"Apt. Elev 12'"** ibaresi ise havaalanı yüksekliğinin 12 feet olduğunu bildiriyor.

Bunların solunda bir çember ve içinde bazı sayılar var, Çemberin sağ alt köşesindeki ufak yazıdaki **"MSA CTG VOR"** ibaresi bu çember içindeki rakamların CTG VOR istasyonu merkez kabul edildiğinde etrafındaki minimum sektör uçuş irtifalarını **(MSA)** temsil ettiğini söylüyor. Bu çemberler her kartta vardır ve pasta dilimi gibi olan bölümlerin herbirinin içindeki rakamlar, o radyaller arsında bulunuyorsanız, inebileceğiniz minimum irtifaı verir

Daha solda ise havaalanının haberleşmesi ile ilgili, kule gibi gereksiz şeylerin frekansları bulunuyor (Hava trafiği? Ne banal...).

Jeppesen'ın mantığı kavrandığında kolay anlaşıldığını söylemiştim. Karşılaşılabilecek en baba yaklaşma kartında anlatılan da bu karttaki ile aynı şekilde size sunulmuştur. Şimdi bir bakalım. Görüyorsunuz orada bir meydan var, bu bizim meydanımız insek de inmesek de... Bir de cici VOR var Bu cici VOR'ın 037 radyalinde gerçekleştirilen de bir holding var.

Bu meydana yaklaşmak için, kartın ortasındaki üstten gösterimdeki holding paternini İçinde de gösterildiği gibi 3500'ten gelip holding'e giriyoruz bir kere. Sonra, canınız holdingden sıkıldığı bir an inbound bacağından outbound'a dönmek yerine, uçağınızın katagorisine göre 223 veya 217 radyallerinden birine oturup zaman tutmaya başlıyorsunuz (VOR'a 223 veya 217 FROM bağlayarak).

Zaman tutmaya niçin başladık? Eğer haritanın alt kısmındaki profil grafiğine bakarsanız, VOR istasyonundan 3500'te ayrılıp 223 veya 217 radyallerinde alçalmaya başladığımızda gittiğimiz yolu temsil eden çizgiyi bulursunuz. Bu çizgiyi sola doğru takib ettiğinizde "Start Turn at 3 min." yani "Dönüşe 3. dakikada başlayın" ibaresini göreceksiniz.

223 veya 217 radyalinde 1500'e süzülürken, zaman 3 dakikayı işaret ettiğinde sağa doğru dönmeye başlıyor ve bu sırada yüksekliğimizi 1500'te sabitliyoruz. Bu arada VOR'a 055 TO bağlayarak önleme yapıyor ve bu hatta oturuyoruz. Daha sonra süzülmeye devam ediyoruz ve izin verilen minimum alçalma irtifaı'na kadar alçalıyoruz. yani MDA'ya kadar.

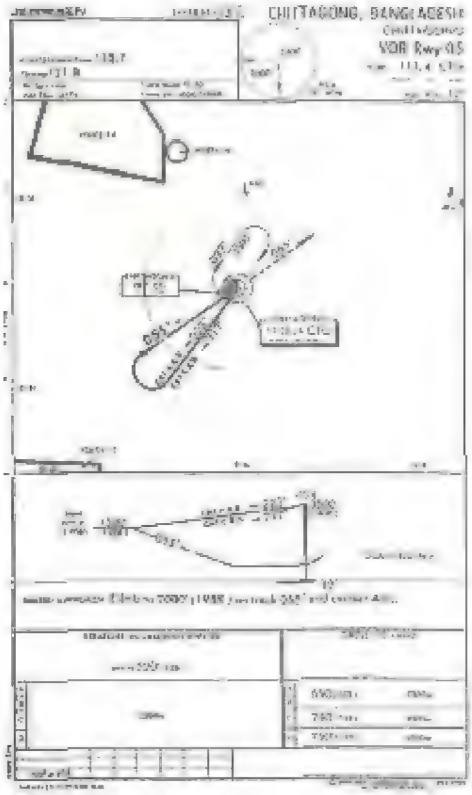
Bu pistin MDA'larını ve ufki görüşlerini gösteren tablolar kartın en alt kısmında verilmiş. **"Straight-in Landing Rwy 05"** altında yer aldığı gibi MDA 520' ve 2800 metre de görüş gerekli. **"Straight-in Landing Rwy 05"** ibaresi bu yaptığımız alçalma sonunda normal normal ineceksek gerekli minimum görüş şartlarını anlatıyor Eğer inmeyip pisti gördükten sonra oposit taraftan piste ineceksek, mesela rüzgar şartlarından dolayı, yani pist etrafında dolanıp pisti gözden kaybetmeden inmeyi deneyeceksek **"Circle-to-land"** ibaresinin altındaki minimumlar geçerli.

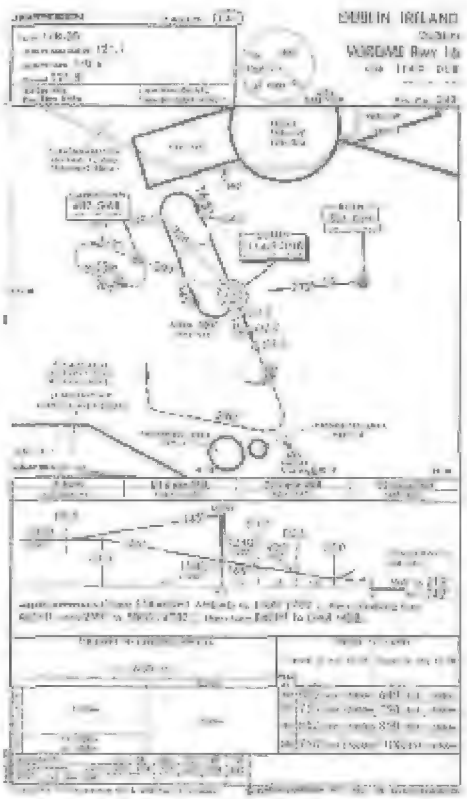
"Missed Approach" ve arkasından gelen bölümde ise, eğer inişte bir aksaklık olur da pisti zıtarsak nasıl bir prosedür uygulamamız gerektiği bulunuyor. Bu pist için yapılması gerekenler "055 hattını önleyerek 2000'e tırmanma ve hava trafik ile irtibat kurma" olarak belirtilmiş.

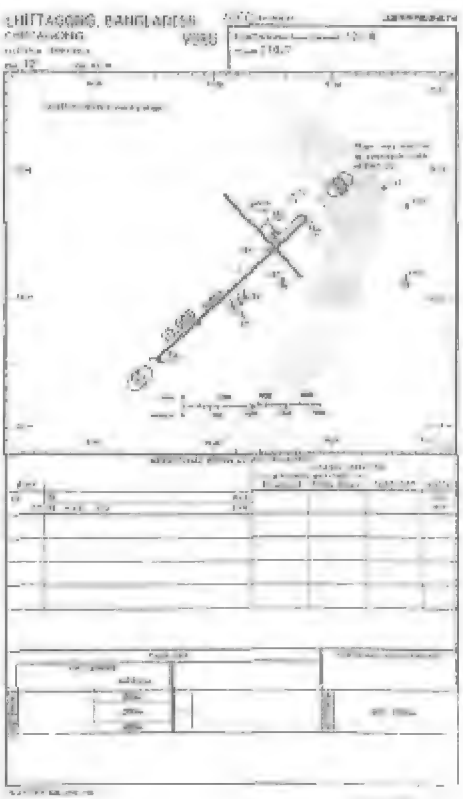
Diğer daha karışık yaklaşma planlarının hepsinin mantığı aynı. Üstten çizimde holdingler, kulenin sizi yaklaşma fixlerine nereden yaklaştırabileceği veya kısaca tüm manevralara ait bilgiler ve bazı ayrıntıları anlatan ingilizce notlar var. Profil çizimi ise esas son yaklaşma bacağına ayrılmıştır ve yaklaşmanın bu bölümünün nasıl uygulanacağını anlatır. ILS yaklaşmalarında görülen ve yukarı doğru uzayan konik şekiller halinde çizilmiş istasyonlar bizim uçuş alet panomuzda durmadan öten ve **Outer, Middle** ve **Inner** ışıklarına sinyal gönderen istasyoncukların gösterimleri.

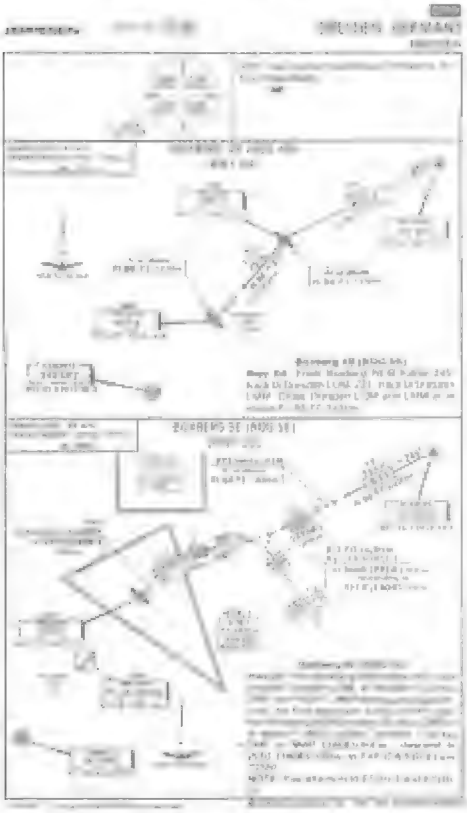
Tüm Jeppesen haritalarını dikkatle incelerseniz kendinize gerekli bilgileri (mesafeler, aralıklar zamanlar) mutlaka bulursunuz.

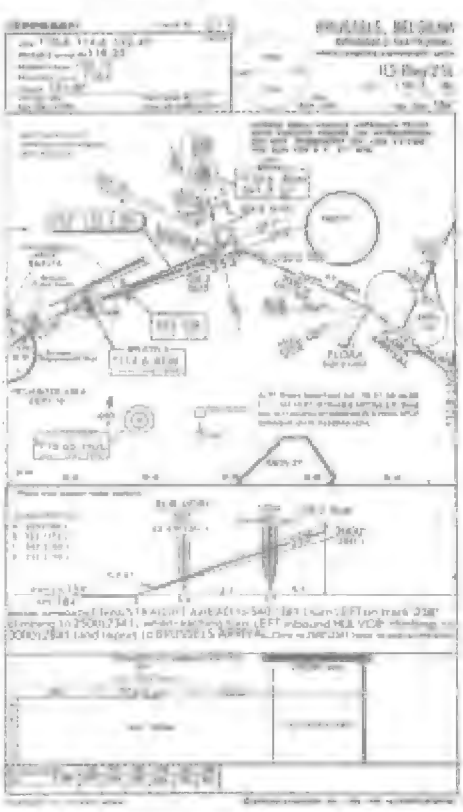
SID denen kanlar ise bir pistten kakış sırasında belirli bir prosedür uygulayarak bir









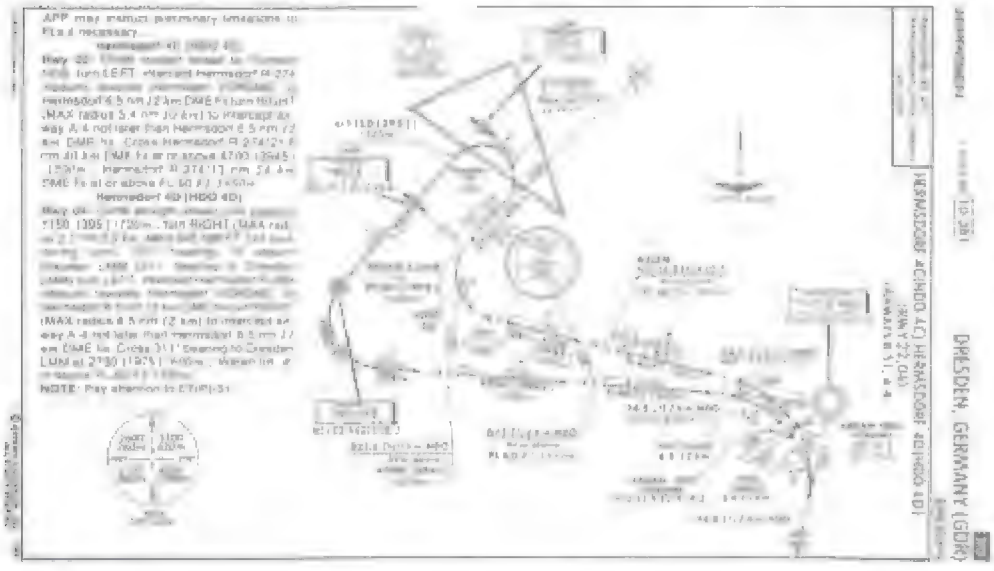


hava yoluna girmenizi sağlar. Genellikler sade çizimler ve kalkış prosedürlerinin hepsini sözlü anlatan ingilizce metinler vardır. Yaklaşma kartlarına göre çok daha kolaydırlar.

Bunun dışında pek çok tip kart sözkonusudur. Haliyle bunların hepsine örnek veremiyorum.

Görüşmek Üzere...

Evet FS hakkında buraya kadar. Eğer çok merak ettiğiniz yerler olursa veya alet uçuşunu ve benzeri havacılık bilgilerini içeren kitaplar, aerodinamik vs. hakkında bilgi almak için bana yazın. Önümüzdeki aylarda yeni konularda görüşmek üzere by'ınız.



PAPERBOY 2

GÖKMEN BAYIN

Siz de benim gibi Amiga'nın dışında C-64'le uğraşıyorsanız, mutlaka Paperboy'un 64 versiyonunu hatırlıyorsunuzdur. Bu sevimli gazeteci yumurcağı, ilk olarak yıllar önce C-64'te oynamıştık. Hatta ilk oynadığım bilgisayar oyunlarından biri bile diyebilirim. Aradan yıllar geçmesine rağmen, oyunun gördüğü ilgi üzerine Mindscape firması Amiga versiyonunu piyasaya sürdü. Paperboy 2 için 64'tekinin aynısı diyebilirim. Hareketlerden karakterlere, görüntülerden oynanışına kadar büyük bir benzerlik göstermekte. Oyunu bilmeyenler için birkaç cümle ile konusunu hatırlatmak isterim. Oyunda gazete dağıtan bir çocuğu idare edeceğiz. Amacımız posta kutularına o günün gazetelerini başarıyla koyabilmek. Aslında oyunun konusu insana bir hayli basit geliyor ama kazın ayağı görüldüğü gibi değil. Her oyunda olduğu gibi, bu oyunda da çok çeşitli zorluklar, bizi bu görevimizden alıkoymak istiyor. Bu zorlukların neler olduğuna birazdan değineceğim. Şimdi oyunun genel yapısına kısaca bir göz atalım.

Oyun, yüklendikten sonra, gazeteleri bir kızla mı yoksa bir erkek çocukla mı dağıtacağınızı seçeceksiniz. Yalnız bunu yapmadan önce bir müddet beklemenizi tavsiye ederim. Böyle yaparsanız oyunun demosunu görmüş olursunuz ki, böylece oyun öncesinde sizi bekleyen tehlikeler hakkında kısa da olsa bir fikir elde edebilirsiniz. Oyunumuz Joystick ile oynanmakta. Ekrana hafif çapraz duran bir yolda ilerlemeye başlayacaksınız. Yolun sağ ve sol tarafında evler göreceksiniz. Oyunun başında size gösterilen haritaya göre dağıtılmış olan bu evlerin hemen yanlarında posta kutuları yer almakta. Sizin göreviniz isabetli atışlarla elinizde bulunan sayılı gazeteleri buralara atabilmek. Oyunun en zor tarafı, bu mesafeyi iyi ayarlayabilmek. İlk birkaç oyunda eminim siz de pek çok cam kıracaksınız. İsabet etmeyen gazeteler, evlerin camlarına geliyor ve dolayısıyla camcılar bu işten pek memnun (!) oluyorlar. Gazeteniz azalmaya başladığında hemen takviye etmelisiniz. Bunun için yolların kenarlarında balya halinde gazeteler bulunmakta. Herbir balyada toplam 10 gazete bulacaksınız, ilerlemeye devam ettiğinizde, dört yollara ulaşacaksınız. İşte burada hızınızı arttırmanızı tavsiye ederim. Çünkü sağdan ya da soldan oldukça iri bir araba tam gaz üstünüze gelecektir. Eğer yeterince hızlı hareket etmezseniz, boş yere bir hakkınızdan olursunuz. Mümkün olduğu kadar sokak aralarında ilerlerken, yolun ortasından hareket etmeye gayret edin. Böylece karşı taraftan gelen arabadan kaçmak için kendinize uygun bir alan yaratmış olursunuz. Yerde duran gazeteleri aldıktan sonra, uygun bir çıkış bulamazsanız hiç telaşlanmayın. Mutlaka bir rampa çıkış yolu için hazırlanmıştır. Buradan yapacağınız müthiş bir atlayışla karşı tarafa geçebilirsiniz. Oyunda sizi tehdit eden çok ilginç tiplere rastlayacaksınız. Bebek arabası, başıboş tekerlekler ve karşıdan karşıya koltuk geçirmeye çalışan işçiler bunların içinde en dikkat çekici olanları. Sokaktaki işlemlerinizi bitirdikten hemen sonra, 60 saniye ile sınırlanan bir yarışa katılacaksınız. Burada tüm becerilerinizi sergilemeniz gerekiyor. Engelleri ve su birikintilerini aşarak finish'e ulaşmak sizi bir hayli zorlayacak.

Oyun ekranının sol üst köşesinde puanınız yer almakta. Bu puan gazeteleri yerine koyduğunuz an işler Onun yanında bulunan kalp işaretli sayı, sizin oyundaki hakkınızı gösterir. Gazete sayısını hemen altta görebilirsiniz. Oyuna bir de ceza puanı eklenmiş. Eğer yanlışlıkla bir cam kırarsanız, hemen alttaki puan işlemeye başlayacak ve gereken ceza verilecek

Paperboy II. oldukça zevkli bir oyun. Grafik yönünden çok iyi olmasa da, kendine göre bazı özelliklen bulunmakta. Süper Loader System metodu ile hazırlanan oyun, sürekli kısa yüklemelerle devam edecektir. Yoğun sınav stresinden uzaklaşmak ve biraz nostaljik takılmak isteyenlerin kaçırmaması gereken bir oyun. Gelecek ay tekrar beraber olmak dileğiyle şimdilik hoşçakalın...

MINDSCAPE/1 DİSKET/512 K

SES	%70
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%70
GENEL	%75

GÖKMEN BAYIN

Herkese selam.. Şu günlerde oyun piyasası, fırtına öncesi sessisliği yaşıyor. Çok kaliteli oyunların piyasaya sürülmesi ile birlikte yaz aylarında bilgisayarların karşısından kalkma imkanı herhalde olmayacak. İçinde bulunduğumuz dönemde, bizlere ulaşan oyunların türlerine göre yaptığımız değerlendirmeler sonucu, bu ayki Zeka Oyunu olarak sizlere Neuronics'i tanıtmak istedik. Konu ve mantık olarak daha önce işlenmiş olmasına rağmen, bu tip oyunlar piyasaya çok sık olarak sürülmekte. Daha önce Puznic ve Booly türünden oyunları beğenerek oynadıysanız, bu yeni oyunumuzu da seveceksiniz. Şimdi dilerseniz oyun hakkındaki kısa görüşlerimize geçelim.

Oyunun temel felsefesi, benzer şekilleri yok etmek. Ancak bu yok etme olayı Ra'da olduğu gibi uzaktan gerçekleşmiyor. Tam tersine şekilleri yanyana getirmek, zorundasınız. Oyunun tam konusuna birazdan değineceğim. Önce ekranlar hakkında birkaç şey söylemek istiyorum. Oyun ilk olarak çok güzel bir grafikle (bu grafiği ilk gördüğünüzde oyunun bir Shot'em up olduğunu düşüneceksiniz) açılmakta. Daha sonra ekrana bir pencere açılacak ve oyuna kısmen başlamış olacaksınız. Oyunun her kademesi belli kodlarla sınırlandırılmış. Her bir bölümü geçtiğinizde, size bir kod verilecek. Bunu bir kağıda yazmanızı tavsiye ederim. Daha sonraları oyuna kaldığınız yerden devam etmek isterseniz, bu ekrandan Select Stage'yi kullanmanız gerekecek. Buraya yazacağınız Password ile istediğiniz bölümden başlayabilirsiniz. Bu penceredeki View Highscore size oyunda yapılan yüksek skorları gösterir. Bu ekranın hemen altında oyunun level'larıyla ilgili bölüm yer almakta. Belli bir mesafeyi katettikten sonra, istediğiniz level'dan başlayabiliyorsunuz. Bunun hemen üstündeki seçenekler ise, oyunun müzik ya da efekt eşliğinde oynanmasını seçmeye yarıyor. En üstteki **Start New Game'i** klikliğiniz, oyuna başlamış olacaksınız.

Yeni bir pencere açıldıktan sonra, ekrana taşlar sırayla dizilecek. Mouse'la işaretçinizi hareket ettirebiliyorsunuz. Bu işaret ile taşların aralarına geldiğinizde bir ok göreceksiniz, işte bu ok yardımıyla, taşları yukarı-aşağı ya da sağa-sola yer değiştirebilirsiniz. Aynı taşlar yanyana geldiğinde, bir patlamayla birlikte yok olacaklardır. Bazı bölümlerde taşlar üçer tane verilmiş. Buralarda patlamaları bu üç taşı yanyana getirerek yapmak zorundasınız. Eğer ikisini aynı anda patlatırsanız, biri tek kalır ki bu da sizin için bir hakkın boşa gitmesi demektir.

Bazı bölümlere eklenen değişik olaylarla oyun monotonluktan kurtarılmış. Mıknatıs resmi taşıyan karelerle ilerleyen bölümlerde karşı karşıya geleceksiniz. Bu taşlara bitişik olan taşları hareket ettirmeniz olanak dışı.

Bu yüzden oyundaki o taşları benzerlerini yanına getirerek yok etmek durumundasınız. Bazı taşlar ise oyunda Joker olarak kullanılmış. Bu taşlar yardıyla tek bir taşınızı, eşi olmadan yok edebilirsiniz. Önünüze çok karışık kısımlar çıkabilir. Böyle anlarda ilk önce zamanınızı kontrol edin. Daha sonra mümkün olduğu kadar birbirine uzak düşen taşları yanyana getirerek yok edin. Oyunda eğer bir çıkmaza girerseniz, mouse'un sağ butonunu kullanarak hakkınızı feda edebilirsiniz. Oyun ekranının sol alt köşesinde kaçıncı level'ın hangi bölümünde olduğunuzu ve kalan hakkınızı görebilirsiniz. Sağ alt köşesinde ise kalan zamanınız ve skorunuz yer almakta. Eğer oyunu size verilen zamanda bitiremezseniz, bir hakkınızdan oluyorsunuz. Oyun sonraları ekrana gelecek olan ekrandan **Restart This** Game'i seçerseniz, o bölümü tekrar oynayabilirsiniz. **Back To Main Menu** yardımıyla ilk ekrana geri dönmeniz mümkün.

Neuronics, ülkemize gelen en yeni oyunlardan biri. insanı ekranın karşısında saçını başını yolduran oyunlardan biri olmaması, bence en büyük özelliği. Gerçi bazı bölümler insanı oldukça zorluyor, özellikle son level'daki bazı ekranlarda monitörünüz taşlarla dolar. Ama bunlarda uğraşarak teker teker hepsini halletmek inanın insana çok zevk veriyor. Bu oyunu oynarken aynı zamanda beyin jimnastiği yaptığınızınfarkına varacaksınız. Bu oyunun önümüzdeki yaz dönemi için iyi bir yatırım olacağı inancındayım. Son olarak size bir kıyak geçip oyunun bazı Password'lerini veriyorum. Gelecek ay görüşmek üzere..

1 -CIBCLM 5-ZYORZY 9-FFNZBE 13-UQJNQF
2 -HULAT1 6-TXGFWT 10-WOOXOS 14-VAJDKH
3 -TMBFHS 7-YAYOTX 11-AZMFED 15-MSILEK
4- XTOAEL 8-CCJEYT 12-AQXXZZ

THEALION/1 DİSKET/512 K

SES:
%75
GRAFİK:
%80
OYNANABİLİRÜK:
%80
GENEL:
%85

TUNÇ DİNDAŞ

BU AYIN MEGA OYUNU! İŞTE YENİ KAHRAMANIMIZ JIM POWER KARŞINIZDA. İLK MACERASINDA SİZLERLE BERABER ZORLU BİR SAVAŞA KATILACAK. HAYDİ ONA YARDIM EDELİM!

AMIGA'da gün geçtikçe arcade makinelerinde görebileceğimiz kalitede oyunlar yapıldığı büyük bir gerçek. Bir "BEAST", bir "TURRICAN" buna büyük bir örnek. Hele fanatikleri, bilirler, BITMAP BROTHERS'ın kalitesi tartışılmaz bir üstünlük, işte bu oyun piyasasında başka kaliteli bir software takımını görüyoruz. DİGITAL CONCEPT adındaki bu takımın grafikleri, özellikle müzikleri çok güzel. Şimdi size sadece bir isim söyleyeceğim, bakalım tanıyabilecek misiniz; *CHRIS HÜLSBECK*. Evet! "TURRICAN" ve dana birçok "HIT' oyunun müziğini yapan bu efsanevi müzikçi, bu oyunun müziklerini yapmış. Okurlarım bilirler ARCADE ve ACTION tarzı kaliteli oyunları genellikle ben açıklarım. İşte bu ay da size tavsiye edeceğim MEGA bir oyun, JIM POWER.

"MUTANT" gezegeninde başka bir macera yaşayacak olan JIM'İ birbirinden değişik düşmanlar bekliyor. Kahramanınızın bu ilk macerasında, yok etmesi gereken birçok zorlu düşman onu bekliyor. Oyunu oynarken siz de farkına varacaksınız. Oyunda zaman kavramı diye bir olay yok. Zaman kavramının tamamen karıştığı bu gezegende, dinazorlarla savaşırken, uzay gemilerinin saldırısına uğrayabiliyoruz. Kahramanınızın ilk macerası bu olduğuna göre. oyunun devamı yapılacaktır. Oyunumuz yüklenirken küçük bir harita üzerinde oyunu nerede oynayacağımız belirtiliyor.

Oyunumuz klasik bir sağa ilerle, önüne çıkanı yoket oyunu. Yalnız bu sağa ilerleme esnasında birçok tuzak sizi bekliyor. Bu tuzaklar ilerledikçe de zorlaşıyor.

Oyunumuzda sabit platformlar üzerinde ilerliyoruz. Bu platformlar hem sabit, hem de hareketli. Hareketli platformların hareketleri birbirinden farklı. Ayrıca üzerine bastığınızda ya da düştüğünüzde öldüğünüz zeminler var. Ayrıca vurduğunuz zaman etrafa değişik objeler bırakan platformlar var. Bu platformlardaki objeleri toplamak için platformu birkaç kez vurmanız gerekir. Oyun esnasında topladığımız ve bize extra özellikler ve puan kazandıran şekiller var. işte özellik kazandıran şekiller:

SB: SMART BOMB anlamına gelen bu şekli alınca, bomba sayınız artar. Bu bombaları ekrandaki düşmanları yok etmek için kullanabilirsiniz. Bu ..bombaların kullanımını daha sonra anlatacağım.

* **(SHIELDS):** Üzerinde yıldız olan kareleri alırsanız, geçici bir süre kalkana sahip olabilirsiniz. Bu kalkanı alır almaz ilerlemeye başlayın. Çünkü bu süre boyunca size hiçbir düşman zarar veremez.

1UP (EXTRA UP): Bir hak kazanmanıza yarayan bir şekil. Kaçırmamanızı tavsiye ederim.

EXT (EXTRA): Kahramanımız JIM POWER'in silahını geliştiren bir şekil. Bu objeyi alınca silahımız gelişiyor. Vurulduğunuz zaman silahınızın gerilemesi gibi bir olay yok. "GAME OVER" olana kadar silahınız aynı güçte kalıyor.

Bu objelerden başka, bize puan kazandıran meyvalar mevcut.

Şimdi SMART BOMB nasıl kullanılır?

Joystick'in normal hareketleri dışında bomba kullanmamıza yarayan extra bir hareket var. Eğer ateş tuşuna basıp joystick'i geri çekerseniz, kahramanımız etrafına ateş topları bırakır. Bu sayede etrafınızda hiç düşman kalmaz.

Birinci kademenin yarısında büyük bir düşman ile karşılaşıyoruz. Bu düşmanı yok etmek oldukça basit. Yaratıkla karşılaşınca ekranın en soluna gelin ve otomatik ateşe başlayın. Bir süre sonra bu dev düşman yok olacak. Buradan sonra oldukça zorlu bölüm başlıyor. Bir şatonun içinde geçen bu bölümde birçok tuzak sizi bekleyecek. Yerden çıkan kazıklar, asit damlaları ve presler. Bu bölümün sonunda extra bir özelliğimiz olacak. Bir JETPAC ünitesi bulup uçacağız, işte yine oldukça zorlu bir bölüm. Dev bir yaratığı yoketmeye çalışacağız. Tam ortada bulunan gözünden vurmaya çalışın.

Şimdi de oyun hakkında bir tiyo: Vurulunca geçici bir süre kalkana sahip olursunuz. Bu süre esnasında hiç zaman kaybetmeden geçemediğiniz yeri geçebilirsiniz. Birçok yerde takıldığınızda, bu tiyo ile kolayca geçebilirsiniz.

Oyunumuz genel açıdan çok güzel. Arcade ve shoot'em up meraklılarını sevindirecek kalitede bir oyun. Mükemmel grafikleri ve müzikleri sayesinde sizi oldukça çok bilgisayar başında tutacak bir oyun. Bence bu ay alınması gereken bir oyun. Ayrıca meraklıları için kısa bir not yazmak istiyorum. Oyunun müziklerin yapan CHRİS HÜLSBECK ilk CD'sini Almanya'da piyasaya çıkardı SHADES' adındaki bu CD'yi herkese tavsiye ederim. Ben siparişimi hemen vereceğim. Herkese mega başarılar!

LORICIEL - 2 DİSKET

GRAFİK	%85
SESLEFEKT	%90
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%88

TOP WRESTLING

GÖKMEN BAYIN

Herkese selam.. Geçtiğimiz aylarda derginizin sayfalarında okuduğunuz Wrestling Mania, oldukça büyük bir ilgi gördü. Pankreas sporuna gönül verenler böylesine güzel bir oyunun kaçırmadılar ve zevkle oynadılar. Aslına bakarsanız piyasadaki pankreas oyunları diğer spor karşılaşmaları oranla daha seyrek bulunuyor. Durum böyle olunca, oyun firmaları yaptıkları çalışmalarda büyük bir dikkat sari etmek durumunda kalıyor. Tabii ki bu işten en karlı olarak, biz oyuncular olarak çıkıyoruz. İşte böyle bir ortamda Wresling Mania'nın hemen peşinden yeni bir pankreas oyunu üretlledi. Bu oyunun oynayış şeklini ve yapılan hareketlerin orjinalliğini diğer benzer oyunlara nazaran ben daha İyi buldum. Bunların neler olduklarını, birazdan ayrıntılı bir şekilde irdelemeye başlayacağız. İki disketten oluşan oyunumuzun açılış görüntüsünde güzel bir vektör grafik ekrana yansıyacak. Güzel bir bayanla, insan azmanı bir güreşçinin sizi karşılamalarından hemen sonra, oyuna kumanda edebileceğiniz.bir ekranla karşılaşacaksınız. İsteseniz bu ekrandaki Options seçeneği ile oyunumuzun tanıtımına başlayalım.

Options seçeneğini işaretlediğinizde, iki güreşçinin resimleri ekrana gelir. Resimlerin hemen alt kısımlarında ikişer küçük ok göreceksiniz. Bu okları kullanarak oyuncuları değiştirebiliyorsunuz. Sizin de farkına varacağınız gibi, oyunda güreşçi sayısı oldukça fazla tutulumuş. Tam 15 ayrı güreşçi ile mücadele verebilmeniz mümkün. İşin entresan tarafı, bu sporu takip edenlerin gözlerinden kaçmayacak: Güreşçilerin tümü gerçek.. Bu bölümden kendinize göre bir güreşçi bulduğunuzda, yukarı doğru olan eli işaretleyerek olayı tamamlayabilirsiniz. Eğer yaptığınız değişiklikleri iptal etmek istiyorsanız, diğer eli yani aşağı doğru olanı işaretlemeniz gerekiyor. Oyunu arkadaşınıza karşı oynamak isteyebilirsiniz. Bunun için yine bu ekrandayken soldaki resmin yanında bulunan entegreyi Joystick'e çevirmeniz gerekiyor.

Oyunda rakibinize karşı öylesine maçlar çıkarabildiğiniz gibi, ciddi olarak düzenlenmiş turnuvalara da katılabilirsiniz. Bunun için ana menüden Tournament kısmını seçmeniz yeterli. Bu İşlemi yaptıktan sonra, ekrana ilk maçı kiminle oynayacağınız gelecek. Turları geçtikçe rakipleriniz güçlenecek. Belki ilk birkaç maçta zorlanabilirsiniz; ama eliniz hareketlere alıştığı zaman, hiçbir rakibe boyun eğmediğinizi göreceksiniz. Turnuvadaki esas amacınız, Altın Kemer'e sahip olabilmek. Maçları kaybettiğinizde, çok hazin bir resim ekrana yansır. Yine maçlar öncesinde turnuvalardan vazgeçmek istiyorsanız, aşağı doğru olan eli seçmeniz yeterlidir.

Ana menüdeki Single Game yardımıyla, options bölümünden seçtiğiniz bir güreşçi ile müsabaka yapabilirsiniz. Sizin yerinizde olsam turnuva öncesinde, mutlaka bu kısımdan birçok maç yapardım. Çünkü hem rakiplerinizi tanımış olursunuz, hem de hareketlerin niteliklerini iyice kavrayabilirsiniz. O yüzden bu kısım sizin için büyük önem taşımakta. Ana menüdeki son seçeneğimiz olan Disk Access ile. oyunu dilediğiniz yerden kaydedebilir sonra yine yükleyebilirsiniz. Şimdi dilerseniz, oyunda kullanacağımız hareketlerin niteliklerine kısaca bir göz atalım.

Müsabakaları, tıkabasa dolu olan bir salonda yapacağız. Karakterlerin büyük bo-

yutta kullanılmış olması, oyunun kalitesini bir hayli etkilemiş. Oyunda hazırlanan belli başlı hareketleri çok iyi kavrayabilirseniz, işiniz çok kolaylaşacak. Bu hareketlerin içinde, özellikle iplerden hız alarak vuruş bence en etkili olanı. Bunun için joystick'inizi iplere doğru itip fire'a basmanız gerekmekte. Güreşçiniz bu harekette, iplere doğru koşacak ve İyi bir hız aldıktan sonra rakibine uçarak tekmeyi yapıştıracak. Enerjiyi en iyi bir şekilde minumuma indiren hareket, işte bu. Bunu iyi bir şekilde uygularsanız, işiniz kolaylaşır. Yalnız bu hareket esnasında adamınızla rakibiniz aynı hizada olmalı. Aksi halde atacağınız tekme boşa gidecek. Durum böyle olunca, rakip avantajlı duruma gelecek. Buna çok dikkat etmeniz gerekiyor. Diğer hareketlerimiz de bundan aşağı değil. Bunlardan özellikle belden tutulup havaya kaldırıldıktan sonra fırlatılanı, en az demin bahsettiğim hareket kadar etkili. Bu hareketi yapmak için rakibinizin yanınıza iyice sokulmasına izin vermelisiniz, iyice yanınıza geldikten sonra, fire'a basarak Joystick'i yukarı doğru itin. Böylece rakibinizi belinden kavrayarak oldukça uzak bir bölgeye sevk etmiş olacaksınız.

Yumruk atmak için joystick'i, fire'a bastıktan sonra sağ tarafa, tekme atmak için yine fire'a bastıktan sonra aşağı çekmeniz gerekiyor. Rakibiniz yerdeyken ring iplerinin üstüne çıkıp tam üstüne atlayabilirsiniz. Bunun için ringin dört bir köşesini kullanabilirsiniz. Yapmanız gereken şey. köşedeyken yukarı çıkmak ve kuvvetli bir şekilde fire'a basmak. Bu hareketi başarırsanız rakibinize büyük bir zarar vermiş olursunuz. Bütün oyunlarda rakibinizi yenebilmek için onu üç saniye yerde tutmanız gerekiyor. Bunun için yere düşürdüğünüz an üzerine kapaklanmanız gerekiyor. Hakem üçe kadar sayacak. Eğer o süre zarfında yerden kalkamazsa, maçı siz almış olacaksınız. Bu olay genelde enerji durumlarına bağlı. Eğer maçın hemen başında böyle bir pozisyon yakalarsanız, büyük bir ihtimalle maç devam edecektir. Tabii ki bütün bu olaylar kendi güreşçiniz için de geçerli. Enerji durumunuz ekranın hemen altında size bildirilir. Enerji durumları üç temel renkle oyuna yansıtılmış. Renk yeşilken gücünüzün zirvesinde olacaksınız. Bu sıralarda rakibinize korkmadan saldırı yapabilirsiniz. Rakip sizi kötü bir pozisyonda sıkıştırdıysa. enerjinizin rengi sarıya dönecek. Bundan sonra dikkatli hareket etmeniz gerekiyor. Renk kırmızı olduğunda ise, haliniz harap demektir. Bu durumda yakalanırsanız, büyük bir ihtimalle tuş olursunuz.

Oyunda karakterlerin büyük kullanılmış olması bence son derece güzel. Eğer adamlar bit (I) kadar yapılsaydı, doğrusu oyun hiç çekilmezdi. Ring iplerinden atlama sonrası meydana gelen sarsıntı ve maçların ardından ekrana gelecek hüzünlü grafikler dikkatinizi çekecektir. Geçtiğimiz aylarda Wrestling Mania'yı zevkle oynadıysanız bu oyunu çok beğeneceksiniz. Özellikle bu spora karşı ilgi gösterenlerin kaçırmaması gereken bir oyun. Gelecek ay tekrar buluşmak umuduyla..

GENİ AS/2 DİSKET/512 K

GRAFİK	%80
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

DELIVER

POLAT YARIŞÇI

Herkese merhaba. Son zamanlarda, hiçbir oyundan zevk almıyorsanız, son oyunların sıkıcı olduğunu düşünüyor ve fantastik bir macera yaşamak istiyorsanız, bu ay size ilaç gibi gelecek bir oyun tanıtacağım: Delivarence. Daha önce Gods'ı oynadıysanız. hatırlarsınız. Bu müthiş oyun, daha piyasaya çıkmadan reklamı yapılmış, çıkar çıkmaz da çok iyi satmıştı. O oyunda grafiklerden tutun animasyonlara kadar herşey çok iyi yapılmıştı; ayrıca arcade oyunlarında bulunan belli başlı bazı kalıpların dışına çıkılarak yeni bir tarz getirilmişti. İşte Delivarence da Gods tipi bir oyun, hatta ilk bölümde Gods'ı oynuyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz.

Delivarence da, Gods kadar kaliteli bir oyun. Bu oyunda da bir türlü ölmek bilmeyen olağanüstü bir barbarı yönetiyorsunuz. Oyunda amaç çok basit: Her bölümde bulunan kızları toplayıp bölüm geçmek; ancak, bunun o kadar kolay olmadığını oyunu oynarken anlayacaksınız. Oyunda çok çeşitli canavarlar ve bölümler var. Bu canavarlar, ilk bölümden başlayarak sizi oyunun sonuna kadar takip ediyorlar ve bir an olsun sizi rahat bırakmıyorlar. Sizin, bu lanet canavarlara karşı tek savunma aracınız, birçok kişinin kafasını kesmiş keskin bir balta, Bu baltayı kullanarak oyundaki bütün canavarları öldürmek zorundasınız. Oyunda değişik tip bölümler var ve her bölümün geçişi değişik Bu da oyunu daha ilginç bir hale getiriyor Şimdi size bazı bölümler hakkında kısa bilgiler yermek istiyorum. BOLUM: Bu bölümde gibi bir yerdesiniz ve etrafınızda irili ufaklı bir sürü canavar sizi yok etmek için cirit atıyor. Bu bölümde kaleden çıkmaya çalışmalısınız; ancak bu o kadar zor ki, bazen bulunduğunuz yeri kaybediyor veya iki duvar arasında sıkışıp kalıyorsunuz Etrafınızda bazı kapılar var ve hepsi kapalı. Bu kapıları açmak için, anahtarlara ihtiyacınız var, Anahtarları, bazı yerlerde bulunan dolaplardan bulacaksınız. Bu dolaplar, kapalı. Siz bunların önüne gidip joystick'i iki defa ileri ittiğinizde, dolap açılıyor ve içinde bulunan şeyi görebiliyorsunuz. Bu dolaplardan bazen anahtar, bazen de yaratık çıkabiliyor; bu yüzden dolapları açarken dikkatli olmalısınız. Bu arada, devamlı sizi rahatsız eden yaratıkları da öldürmek zorundasınız. Bu bölümde birçok kapı var ve hepsinin anahtarı da bazı yerlerde mevcut. Burada havada uçan bir kız gördüğünüzde sakın vurmayın, zıplayarak onu alın. Yaratıklar çok çeşitli ve bazen sürüler halinde üstünüze geliyorlar; hatta havada uçan ve yerden üstünüze doğru gelen tipleri de var. Çok sıkıştığınız anda biraz nefes almak istiyorsanız, (Oyunu pause edin. Ne espri ama!) F1 tuşuna basın. Bu tuşa bastığınızda, kahramanımız yere ışıklı, yanıp sönen bir nesne bırakıyor. Bu nesne, etrafınızda bulunan yaratıkları bir süre olsun sizden uzaklaştırıyor. Evet bu bölümde anlatılacak fazla bir şey yok: sadece kızları toplamak, yerinizi unutmamak ve elinizden geldiğince yaratıkları öldürmek zorundasınız.

2. BOLÜM: Bu bölümde çok ilginç bir yerdesiniz ve burası ilk bölümden daha zor. Burada da açmanız gereken kapılar, toplamanız gereken kızlar ve öldürmeniz gereken yaratıklar var. Bu bölümü oynarken dikkatli olmalısınız; çünkü yanlışlıkla gittiğiniz bir yer, sizin için bir cehennem olabilir. Burada dikkat etmeniz gereken sadece bu değil, birçok şey var. Mesela arkada, duvarların içinde yürüyen ve sonra istediği zaman dışarı çıkabilen yaratıklar -ki bu yaratıklarla çok uğraşacaksınız-; sonra ateşlerin içinden birdenbire fırlayan yaratıklar, geçmesi imkansız gibi gözüken yerler... Burada çıkışa ulaşmak için bir hayli çaba şadedeceksiniz. Yaratıkları öldürmek için çok sabırlı olmanız gerek; çünkü buradaki yaratıklar, kolay kolay ölmeyen cinsten ki bu yaratıkların içinde bir de sizin kullandığınız ilkel baltayı düşünürsek, işiniz oldukça zor, Burada, yukarıda da belirttiğim gibi sizi en çok zorlayacak yaratıklar, duvarların arkasında dolaşan ve aniden karşınıza çıkanlar ile, ateşlerin içinden fırlayan yaratıklar. Bunları geçmek aslında gayet kolay ama üstünüze birden fazla geldikleri için zor gözüküyor. Mesela, duvarların içinde hareket eden yaratıkları ele alalım. Bunlar, genelde sizin gittiğiniz yerlere gidiyorlar ve siz durmadıkça dışarı çıkmıyorlar. Siz biraz durduğunuz anda hemen dışarı çıkıp size saldırmaya başlıyorlar; böylece onları dışarı çıkarttığınız anda, size sadece seri ateş ederek öldürmek kalıyor; ama bu sadece bir yaratık için. Bunlar üstünüze çok geldiklerinde bazıları dışarı çıkarken, bazıları çıkmıyorlar; ve bazıları da tam arkanızdan dışarı çıkarak size zarar veriyorlar. Evet,

bu bölümde de bunlardan başka anlatılacak fazla birşey yok. Sadece çok dikkatli ve sabırlı olmanız yeter.

3. BÖLÜM: Bu bölüm, belki de oyunun en zor bölümü. Burada bir ormanda mücadele veriyorsunuz. Orman, oldukça geniş bir alan kaplıyor ve sizi en çok zorlayacak yer. Burası da diğer bölümlerde olduğu gibi yaratıklarla kaynıyor; hatta bu bölümde öylesine sık karşınıza geliyorlar ki, yürümeye bile fırsat bulamıyorsunuz. Burada da amacınız, kızları toplayıp bir sonraki bölüme geçebilmek; ancak bu bölümü geçmeniz için, kendiniz mutlaka bir harita yapın; zira burası oldukça karışık. Buradaki yaratıklar da çok akıllı; mesela ağaçlardan kopan dallar bir süre sonra değişerek yaratık haline geliyorlar veya iki ağaç arasında bulunan tahta köprü koparak bir yaratık haline geliyor (programcıların hayal gücüne hayran kaldım). İşte bu gibi durumlarda çok sabırlı olmalısınız; çünkü bu yaratıklar, öyle hemen vurduğunuz anda ölen cinsten değil; en az 5-6 vuruştan sonra ölüyorlar. Örneğin ağaç dallan yaratık haline geldikleri zaman hemen ateş etmelisiniz, aksi halde tekrar değişiyorlar ve ok gibi üstünüze fırlıyorlar, ilk başlarda bunlar teker teker gelseler de, daha sonra üçer üçer veya dörder dörder üstünüze hücum ediyorlar (burada kör bir baltanın ne kadar yetersiz kaldığını an layacaksınız). Ormanda biraz İlerlediğinizde, bu'Kez de çok büyük, arıya benzer bir yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Bu yaratık hem size zarar veriyor, hem de elinizdeki kızları kapıp kaçırıyor. Bu yüzden bu yaratıklara karşı çok dikkatli olun. Genelde bu yaratıklar, siz yürüdüğünüz anda yukarıdan üstünüze doğru geliyor ve elinizdeki kızı kapıp tekrar geliyor. O üstünüze gelmeden, sız devamlı zıplayarak seri bir şekilde balta fırlatın. 7-8 vuruştan sonra ölüyorlar; ama daha sonra yenileri üstünüze doğru geliyor. Bu arada, diğer yaratık dostlarınız da sizi yalnız bırakmıyor ve eğlenceli partiye katılarak, ortalığı tam bir cehenneme döndürüyorlar. Evet, bu bölümde en çok dikkat etmeniz gereken, kızları kaptırmamak ve yaratıkları seri bir şekilde öldürmek. Benim size tavsiyem, bu bölümde mutlaka bir harita yapın; aksi halde burayı geçmek imkansıza yakın.

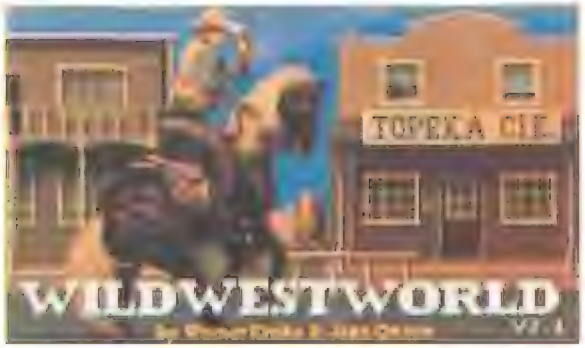
4. BÖLÜM: işte bu zorlu oyunun son ve en kolay bölümü. Burada iskelet biçiminde bir ejderhenın üstünde, sağdan gelen yaratıkları öldürmelisiniz. Burası aynen bir shoot'em up gibi. Burada sağdan devamlı bir sürü yaratık üstünüze doğru geliyor. Siz ve ejderhanız, her yöne hareket edebiliyorsunuz. Burada tek yapmanız gereken şey, belli sayıdaki yaratıkları vurmak (150-200 kadar!). Daha sonra yaratıklar artık gelmiyorlar ve siz tam oyun bitti diye sevinirken, birden yukarıya doğru çıkıyorsunuz ve büyük bir süprizle karşılaşıyorsunuz. Şimdi ben size bu büyük süprizin ne olduğunu söylemeyeceğim; oyunu oynarken siz görün daha heyecanlı olur, ama merak etmeyin artık oyunun sonuna iyice yaklaştınız.

Evet, oyunumuz oldukça kaliteli ve bir hayli de zor bir oyun. Bu arada oyunun biraz da ekran düzeninden bahsetmek istiyorum. Ekranın en altında sizin resminiz, onun yanında hak sayınız ve en sağda ise topladığınız kızların resmi ve rakamları yer alıyor. Eğer oyunda yaratıklardan herhangi bir yara alırsanız, resminiz yavaş yavaş bir kurukafaya dönüşüyor; ama bir süre yaratıklarla uğraşmazsanız, resminiz tekrar yerine geliyor; yani enerjiniz dolmuş oluyor. Oyunda kullanılan tuşlar şunlar:
F1 = Yanıp sönen nesneyi bırakma ve tekrar geri alma
Space = Oyunu dondurma
Del = Oyunu hızlandırma

Evet, Delivarence ana hatlarıyla böyle bir oyun. Gods'ı sevenler mutlaka bu oyunu da sevecekler. Oyundaki grafikler ve ses efektleri harika. Buna bir de sürükleyicilik eklersek karşımıza süper bir oyun çıkıyor. Ayrıca oyun diğer arcade oyunlar gibi hep aynı mekanlarda geçmiyor. Her bölüm oyuna ayrı bir hava katmış; sizin anlayacağınız oyundan sıkılmanız mümkün değil. Yalnız, oyunun zorluğu biraz abartılmış; (Beast 2'den bile zor) ama oyuna alıştınız mı, herşeyin üstesinden gelebiliyorsunuz. Oyunun piyasada triner versiyonu da mevcut. Evet şu günlerde ders çalışmak, kitap okumak, sinemaya gitmek, müzik dinlemek gibi klasik şeylerden sıkıldıysanız, hemen elinize 3 disket ve büyükçe bir balta alarak, bilgisayarcınızdan Delivarence'ı isteyin. Pişman olmayacaksınız, seveceksiniz. Şimdi ben size bol oyunlu günler dileyerek hoşçakalın demek istiyorum. Gelecek aya başka bir oyunda buluşmak üzere...

21 st CENTURY/3 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%95
SES	%90
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%95



UMUT SOYDANER & HASAN ŞAHİNOĞLU

Merhaba arkadaşlar. Bu ayki oyunumuz 1740'lardakı vahşi batıda geçi yor.

Batının bu kesiminde, buraların tek hakimi olmak isteyen altı zengin adam var. Biz, tek kişi oynadığımızda aralarından **Jack Putter'i.** iki kişi oynadığımızda İkinci kişi olarak **Arthur** Dent'i yönetiyoruz.

Oyunumuz yüklendiğinde, atını şaha kaldırmış bir kovboy görüyoruz. Buradan oyunu kaç kişi oynayacağımızı ve zorluk derecesini ayarladıktan sonra oyuna giriyoruz. 0 en kolay, 4 en fazla zorluk derecesidir. Ancak oyuna girmeden önce bize maximum mu yoksa minimum mu hafızayla oynayacağımız soruluyor. Eğer maximum hafızayla oynarsanız, oyun içinde hemen hemen hiç yüklemeyle karşılaşmıyorsunuz. Eğer minimum hafızayla oynarsanız, oyun içinde birçok ara yükleme olur. Eğer beklemekten sıkılmazsanız mahsuru yok tabii.

3u ayarlamalardan sonra, oyuna giriyoruz. Oyunda üç şehir, iki kızıldirili köyü, altı çiftlik (sahipleri malum) ve bir kanun kaçağı çetesi var.

Başlıca şehirler şunlar:

1) GOLD CITY: Oyunun başında sadece burada, bir adamınız var.

2) ONNEVILLE: Haritanın ortasında bulunan bu şehir, her yere yakın olması sebebiyle işinize en çok yarayacak.

3) KRAHTOWN: Haritanın orta kesiminin batı tarafında olan bu şehir, **Krunx** kızıldirili kabilesine çok yakın bir yerde olduğu için, pek iyi bir yer sayılmaz. Çünkü buradan geçmek isteyecek kervanlarınız, her an bir kızıldirili saldırısıyla karşılaşabilirler.

Kızılderili kabileleriyse şunlar:

1) KRUNX: *Krahtowrinun* batısındadır. Diğer kabileye göre daha rahat ticaret yapabilirsiniz.

2) WOLCS: *Onneville'm* güneydoğusundadır. Krunx'lara göre daha vahşiler. Durmadan her yere saldırırlar.

Oyunumuzda, bir de haydut çetesi var. Bu çetenin adı, **Jefferson Gang.** İstediğiniz herhangi pis bir işi (Tüccara saldırmak gibi), para karşılığında onlara yaptırabilirsiniz. Burada üzerinde ne kadar çok dinamit resmi olan ikonu kliklerseniz, fiyat o kadar artar ama sağlam iş yaparlar.

Çiftliklerin herbiri. oyunumuzdaki altı adamdan birinin.

Bir şehre girdiğinizde, beş iş yapabilirsiniz. Bunlar:

1) MERCHANT (Tüccarla alış-veriş): İşinize en çok yarayacak ikon bu. Tüccardan at arabası, at. sığır, altın, gümüş, elmas, buğday, kürk, viski, kazma-kürek ve silah alıp satabilirsiniz. Tabii herşey pazarlığa kalmış.

2) HIRE EMPLOYES (İşçi bulma): Buradan işleri yaptırmak için çiftçi, kovboy, madenci, avcı ve rehber gibi İşçi alabilirsiniz. Bunların ne işe yaradıklarını ve özelliklerini daha sonra açıklayacağız.

3) BUY LAND (Toprak satın alma): iş çilerin çalışabilmesi için toprak alacağınız zaman bu ikonu kullanıyorsunuz.

4) BUILD UP A MINE (Maden kurma): Eğer kısa sürede çok para kazanmak istiyorsanız, altın, gümüş ya da elmas madeni kurup işleterek bu işi de halledebilirsiniz.

5) KİLLER (Katil): Bir rakibinizi saf dışı etmek için onu öldürtmenize yarar. Burada, rakibinizin tam adını yazdıktan sonra söylediği fiyatı kabul ederseniz, işini tam olarak yerine getirir. Bir tek katille pazarlık yapamazsınız

Çiftliğinizdeki genel durum hakkında bilgi almak isterseniz, beş seçenekli yeni menü emrinizde:

1) FIRE EMPLOYES: Bu seçenek, sağda kapalı defteri kliklerseniz çalışır. Bu seçenek sayesinde, istemediğiniz adamları işten atabilirsiniz.

2) EXPENSES: Bu seçenek, adamın önünde açık duran defteri kliklerseniz çalışır. Bu sayede de sizin harcamalarınız hakkında bilginiz olur.

3) REPUTATION: Eğer adamı kliklerseniz, bu seçenekten yararlanabilirsiniz. Böylece sizin ve rakiplerinizin hangi şehirde ne kadar otoritesi olduğunu görürsünüz.

4) BALANCE: Arkadaki grafiği klikleyerek bu seçeneği kullanabilir ve elinizde ne kadar mal ofduğunu, ne kadar İşçi çalıştırdığınızı görürsünüz.

Beşinci ve son seçenek, iki kişi oynarsanız ve kasayı kliklerseniz çalışır. Bu sayede, eğer tüccarla alış-veriş yapamıyorsanız, arkadaşınızla alış-veriş yapabilirsiniz.

Arkadaşınızdan başka. *Krunx* ve *Wolcs* kabileleriyle de, takas yoluyla alış-veriş yapabilirsiniz.

Oyunda kullanılan ikonlar bu kadar. Ancak herşey bunlarla bitmiyor. Toprak, işçi ve malzeme aldıktan sonra, **"Trek"** Ikonunu klikleyerek topraklarınıza işçi yollayabilirsiniz. Bunun için haritadan adamlarınızın bulunduğu şehri kliklemeniz yeterli. Ancak bir parça toprak üzerinde, sadece bir çeşit iş yapabiliyorsunuz. Örneğin bir yerde maden çıkarıyorsanız,aynı yerde tarım yapamazsınız.

Bir işi yaparken, işe aldığınız adamın özellikleri ve tecrübeleri çok önemli. Adamlar, tecrübeden başka bazı karakteristik özelliklere sahipler. Bunlar:

1) INTELLIGENT: Akıllı adamlar. En çok işinize bu tür adamlar yarar, çünkü verdiğiniz görevi tam olarak yaparlar.

2) RELIGIOUS: Bu tür kişiler dinlerine çok bağlılar.

3) **ALCOHOLIC:** Tamamen alkolik olan bu adamlar hiç işinize yaramaz.

4) CHARMER: İnandırıcı adamlar. Kızılderililerle bunlar sayeside daha rahat ticaret yapabilir.

5) STUPID: Bu adamlar aptaldırlar. Eğer bunları işe alırsanız, hiçbir işi beceremezler ve verdiğiniz para boşa gider.

6) CREDULOUS: Aşırı derece de saf adamlardır.

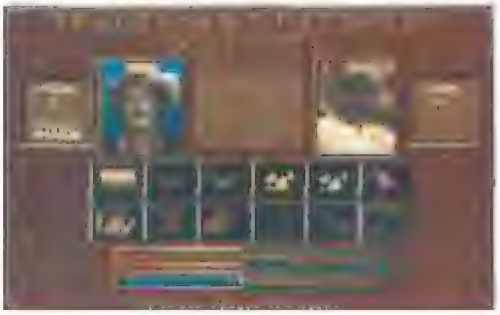
7) **STUBBORN:** Bunlar da, keçiden bile İnatçı kişiler. Haftalıklarını hiç gün geçirmeden alırlar. Alamazlarsa, işi bırakıp giderler.

8) GOURMET: Çok oburdurlar. Verdiğiniz haftalığın iki -misli kadar yemek yerler.

Adamların en önemli özellikleri, yanındaki yardımcı sayısı. Tecrübeleri de işi becermelerinde en önemli faktör tabii.

Bir bölgede iş yapılıyorsa, o yerin üstüne gelerek orada kimin çalıştığını, ne yetiştirdiğini, ne kadar stoğu olduğunu, ne kadar üretim yaptığını öğrenebilirsiniz.

Kısa sürede para kazanmak isteyenler için bir kolaylık: Başka bir şehre adam yollayıp iki şehir arasında ticaret yapın ve kısa sürede zengin olup rakiplerinizden kurtulun.



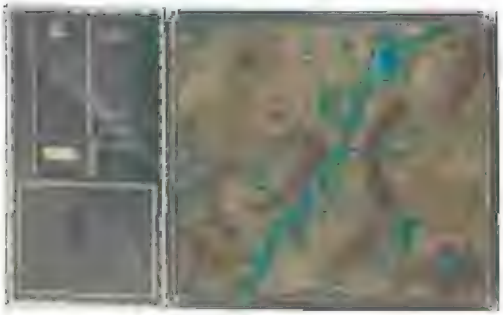
Oyunda zaman zaman su baskınları, kuraklık, hortum gibi doğa olaylarıyla karşılaşabilirsiniz. Eğer üretim yaptığınız yerde bu gibi olaylarla karşılaşırsanız, hemen pılınızı pırtınızı toparlayıp oradan uzaklasın.

Ayrıca her hafta adamlarınızın yaptığı üretimi görebilir, her ay da üretimi kontrol edersiniz.

Oyun. bizce çok güzel. Çünkü ilk defa böyle bir konudan esinlenerek yapılmış. Herkesin arşivinde bulunması gereken bir oyun.

U.S. GOLD/ 2 DİSKET/512 K

GRAFİK	%80
MÜZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%80



PACIFIC ISLAND

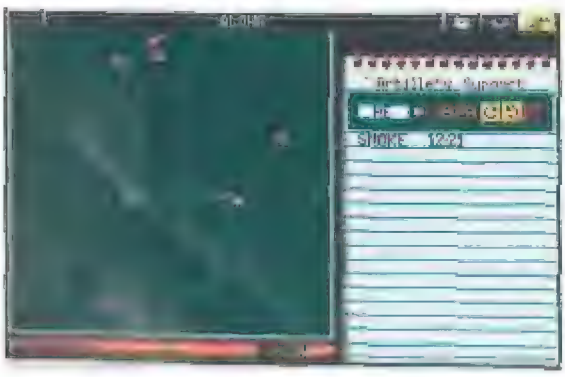
(TEAM YANKEE II)

Murat ŞENYUZ

Yıl 1995, mekan Pasifik adaları. Amaç, bölgedeki tüm adaları ele geçirmek. Kullanılan araç ise tank. Yer yer ormanlık arazide kimi zaman bir şehri yerle bir ederken kimi zaman da bir şehri sonuna kadar korumalısın. Düşmanın radar üslerini ve cephaneliklerini yok etmek de görevinin bir parçası.

Pacific Island'ı birkaç cümleyle özetlersek işte bu paragraf karşımıza çıkar. Bazı yapıtlar vardır, oldukça beğenilir ve ikincileri, üçüncüleri yani serileri yapılır. Filmlerden alışkın olduğumuz bu görüş bilgisayar oyunları için de geçerli. Bu kez karşımızda yukarıdaki paragrafta anlattığımız ve Team Yankee adlı oyunun ikincisi olan bir oyun, Pacific Island var. Hem **strateji** hem de **simülasyon** meraklılarına hitap eden Team Yankee uzun bir süre önce piyasaya çıkmış ve türün meraklıları tarafından oldukça beğenilmişti. Empire firmasının da bu oyunun ikinci versiyonunu aradan uzun bir zaman geçtikten sonra piyasaya sürmesi işte bu yüzden. Çünkü hala Team Yankee'nin satışları iyi durumda ve oldukça büyük oyuncu kitlesi var. Oyunun bu denli beğeni toplaması karşısında firma, temel özellikleri bozmadan birkaç yeni fikir eklemiş ve oyunun ikinci versiyonu olan Pacific Island'ı piyasaya sürmüş. Böylece hem Team Yankee fanatiklerini hem de yeni oyuncu kitlesini memnun etmiş.

Oyun genel özellikleri ile aynı demiştik. Ancak ben ilk defa oyunu görenler ya da oynayacaklar için Team Yankee'yi değil Pacific Island'ı temel özelliklerinden başlayarak anlatmak istiyorum. 4 tanktan oluşan 4 takımı başarıyla yönetmek oyundaki amacınız. Bu 4 takımı aynı anda kullanıyor olmanız size kumandanlık hissini oldukça gerçekçi olarak yansıtıyor. Takımları tek tek kontrol edebildiğiniz gibi hepsini aynı anda yönetebilmeniz de mümkün, üstelik dilerseniz tek ekrandan. Her takımda değişik tanklar olabileceği gibi bu tankların da değişik özellikleri olacaktır. Savaş-strateji ve simülasyon meraklılarını oldukça tatmin edecek bu oyunun karakteristiği bunlardan ibaret. Gelelim ayrıntılara. Oyunu yüklerken Pasifik adaları üzerine pike yapan uçakları ve bunların saldırısını anlatan bir demo izliyorsunuz. Bu arada hemen belirteyim; oyunun 2 disketlik ve tek diskettik versiyonları piyasada mevcut. Her ikisi de sorunsuz olarak çalışıyor. Ancak 2 disketlik versiyonuna sahip olanlar demoyu ve jeneriği görmek istemiyorlarsa doğrudan ikinci diskten yükleyerek oyuna başlayabilirler. Bunun haricinde, İsterseniz demoyu mouse tuşuna basarak geçebiliyorsunuz. Karşınıza oyunun ilk ekranı geliyor. 8 adet isim yeri bulunan register tablosu görüyorsunuz Bunlardan herhangi birine adınızı yazarak oyuna başlayabilirsiniz. Ancak alt kısımda üç tane Ikon var. En soldaki **"yanan tank"** ikonu oyundan çıkmak için, ortadaki **"Pacific Island"** yazılı ikon firma hakkında bilgi ve oyunun dilini değiştirmek için ve son olarak en sağdaki **"tank"** İkonu ise practice yani alıştırma yapmanız içindir. Bu alıştırma bölümünde düşman yoktur. Sadece tankların yönetimi ve takımlar arasındaki senkronizasyonu sağlamayı öğrenmek için konulmuştur. Oyuna yeni başlayanlar için şiddetle öneririm.



Yeni bir kumandan olarak kendi adınızı girdiniz ya da daha önceden kayıtlı birinin yerine oynamak için onun adını iliklediniz. Karşınıza 3 ikon çıkacaktır. **"Play"** ile oyuna başlar, **"Cancel"** ile seçtiğiniz bu kişiden vazgeçer ve **"Reset"** ile o şahsa ait daha önceki tüm bilgileri silersiniz ve en baştan oyuna başlarsınız. Bu seçenek tablosunun üzerinde şu bilgileri okuyabilirsiniz. Savaşmakta olduğunuz adanın adını, öldürdüğünüz ve kaybettiğiniz tankların sayısını öğrenebilmeniz mümkün. Eğer oyunu ilk yükleyişinizse Play ikonunu klikledikten sonra şifre tanımlama soracaktır. Arka arkaya 3 tankın isimlerini girmenizi bekleyecektir. **M1 Abrams, BMP-2. ITV. T-62, BTR-60 T-72. M113** ve **M2 Bradley** tanklarının herhangi birinin resmini size göstererk doğru tank ismini bulmanızı isteyecektir. Bu kısım crack versiyon ile oynayanlar için önemli değil. Bu kod işlemini de atlattıktan sonra karşınıza ilk ada olan "ALOHA"nın haritası gelecektir. Bu haritayı karelere bölünmüş olarak göreceksiniz. Herbir kare bir savaş alanıdır. Mavi kareler sizin sahip olduğunuz bölgeleri, sarı kareler savaşarak kazandığınız kareleri yani galip geldiğiniz bölgeleri, kırmızı kareler düşmana ait olan yani savaşacağınız bölgeleri gösterir. **Mavi** ve **sarı kareler** üzerinde istediğiniz gibi hareket edebilirsiniz. 5 savaş bölgesi ve 3 de size ait bölge olmak üzere **8 kare** var Aloha adasında. Tarih ise Nisan 1995'i gösteriyor. Aynı ekranda sol üst köşedeki çatılmış kılıç ikonu var. Bu ikon ile oyundan çıkabilirsiniz. Tabii yanlışlıkla basmanız halinde Cancel seçeneği var. Haritanın altında da saati okuyabilirsiniz. Mouse pointer'inizi savaş alanı olan bir bölgeye kliklediğinizde takımlarınızı düzenlediğiniz bir ekrana geçiyoruz.

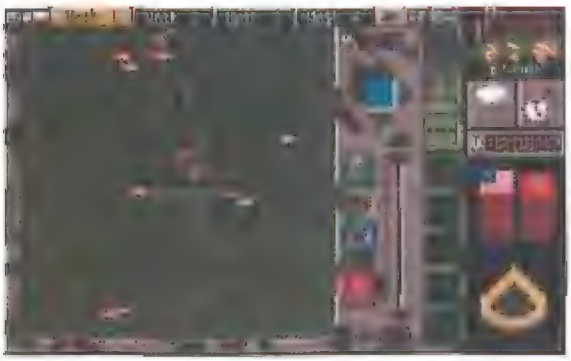
Bu ekrana geçer geçmez karşınıza tank ve teçhizatı siz mi yoksa bilgisayar mı seçsin diye bir soru geliyor. Eğer "yes" derseniz Team Pacific otomatikman bilgisayar tarafından donatılıyor. Şayet "no" demişseniz iş başa düştü demektir. Kendi takımınızı istediğiniz şekilde kendiniz dizayn edeceksiniz. Üstte **Unit** 1den **Unit 4'e** kadar ikonlar göreceksiniz. Bunların herbiri 4 tanktan oluşan bir takımı ifade eder. İstediğiniz birine klikleyerek o takımı oluşturmaya başlayalım. Ekranın sağ üst köşesinde tarih ve saati, hemen altında da para durumunuzu görebilirsiniz. Bu kısımdaki tank resimlerinden dilediğiniz tankı seçebilirsiniz. Tank resminin altında sağ ve sola oklar bulunmaktadır. Bu oklar yardımıyla 4 değişik tanktan birini yine tank resminin altındaki "OK" ikonuna klikleyerek seçebilirsiniz. Seçmiş olduğunuz bu tank hemen ekranın solunda belirecektir. Solda tank ve teçhizat durumunuzu gösteren bir tablo göreceksiniz. Silahlarınızı ve tankın durumunu buradan öğrenebiliyorsunuz. Tankın hemen solundaki çizgilerden alttaki, tankın hasar durumunu, üstteki, yiyecek ve içecek durumunu gösterir, Eğer bu çizgiler yeşilse bir sorun yoktur, sarıysa problem başlıyor ve kırmızıysa tehlike noktasında olduğunuzu anlatır. 4 değişik tank ama 8 değişik seçenek vardır. Bunun sebebi ilk dördünün sağlam, diğer dördünün de hasarlı olmasından kaynaklanıyor. Tankın sağında ise silah durumunu görürsünüz. Gerekli silahı sol tarafta bulunan tank Ikonunun altındaki mermi ikonu ile alabilirsiniz. Yine sağa sola ok ikonlarıyla silahları değiştirebilirsiniz. Yalnız tanklar her silahı alamaz. Silahlara ekrandaki sırasıyla soldan sağa 1, 2, 3, 4 ve tanklara da aynı şekilde sayı verirsek tankların alabildiği silahlar şunlardır.

1. Tank: 25 tane 1 nolu silah, 30 tane 2 nolu silah. 2 tane 4 nolu silah.

2. Tank: 7 tane 3 nolu silah, 2 tane 4 nolu silah.

3. Tank: 4 tane 3 nolu silah.

4. Tank: 12 tane 3 nolu silah.



Silah seçimi esnasında birer birer silahı almak zor oluyor diye düşünüyorsanız oklar yardımıyla silah resmini **"10X"** yapın. Bu sayede onar onar silah almış olursunuz. *1 nolu silah orta menzilli top, 2 nolu silah füze, 3 nolu silah uzun menzilli roket* ve *4 nolu silah da gaz bombasıdır.* Bunların hemen altında anahtar resmi göreceksiniz. Bu tamir anlamına geliyor. Hasarlı tanklarınızı bu ikon yardımıyla onarabiliyorsunuz. Altındaki oklar yardımıyla bu resmi yiyecek içecek ve saat ikonuna çevirmeniz mümkün. Yiyecek ikonuyla tanka gerekli besini yüklüyorsunuz. Saat ikonu da oyunun başlama saatini dilediğiniz gibi ayarlamanızı sağlıyor. Eğer gece oynamayı sevmiyorsanız saati gündüze ayarlayarak bu sorununuzu çözebilirsiniz, ya da tam tersi. Burada tank seçerken size tavsiyem hasarlı tankları seçmeniz. Bunların üst kısımları kırmızıdır ayrıca seçeneklerdeki son 4 tank hasarlı tanktır. Bu tanklar daha ucuzdur ve tamiri de yapılsa sağlam tanktan ucuza mal olmaktadır. Hasarlı tanklardan alıp dilediğiniz ölçüde yani yeterli gördüğünüz ölçüde tamirini yapıp takımınızı oluşturabilirsiniz. Tabii oyunda silahların, tankların, tamir ve besinin belli bir fiyatı var. Bunları ikonun hemen altında okuyabilirsiniz. Kendi kapitalinizi de göz önünde bulundurarak harcama yapın. Bu ayarlamaları herbir Unit için yaparak Team Pacific'i oluşturun. Artık sol üst köşedeki çatılmış kılıç İkonunu klikleyerek oyuna başlayabiliriz.

Oyuna başlayalım dedik ama önce bilgisayar size oynayacağınız bölge hakkında bir brifing veriyor. Bu oldukça yararlı, çünkü siz bu brifingde görevle ilgili gerekli değişiklikler yapabiliyorsunuz. Bulunduğunuz ekranda sağ üstte birkaç ikon göreceksiniz. **"Kutu"** ikonu size neler yapmanız gerektiğini anlatacaktır. Bir binayı mı uçurmanız gerekiyor, yoksa bir konvoya mı saldıracaksınız buradan öğreniyorsunuz. Soldaki yazıların altında kırmızı renkli bir ok göreceksiniz. Bu ok yardımıyla yazının devamının bulunduğu diğer sayfaya geçebilirsiniz. Aynı oktan üstte de bulunuyor. Bu da tabii ki geri dönmek için. **"Göz"** ikonu ile ince ayrıntıları alıyor, tam hedefleri öğreniyorsunuz. Harita üzerinde çıkan kare, size stratejik önemi olan noktaları gösterir. Yazının alt ve üstündeki oklar yardımıyla tüm önemli noktaları öğrenebilirsiniz. **"Top"** ikonu ile de saldırılar esnasında size ulaşacak yardımın yerini, saatini öğrenebiliyorsunuz. Bu yardımın yerini ve saatini isterseniz değiştirebilirsiniz. Ya da hiç yardım almayabilirsiniz. Artillery Support adıyla geçen bu yardım harita üzerinde görülmekte.

Bu kareyi dilediğiniz yere klikleyerek yerini değiştirebilirsiniz. Saatini değiştirmek içinse soldaki saat oku ikonunlarını kullanın. Saat istikametindeki ok zamanı ileri, tersi yöndeki oksa geri almak içindir. Aynı kısımdaki çarpı ikonu ise yardımın gelip gelmemesini ayarlar. Eğer saat yok olursa yardım gelmeyecek, saat belirirse yardım gelecek demektir. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra sol üst köşedeki ikona klikleyerek oyuna geçelim. Eğer yaptığınız bir yanlışı bu esnada anlarsanız **Cancel** ya da **Quit'i** seçebilirsiniz. Quit sizi oyunun en başına götürecektir. Cancel ise bu ekranda kalmanızı sağlar. Play ile oyuna geçelim. Karşımızda artık oyun ekranımız var.

Dörde bölünmüş bir ekranla karşılaşıyoruz. Herbir bölüm bir takımın kokpit görüntüsü. Bu şekilde tankları yönetmek oldukça zor. Bu yüzden herhangi bir takımın sol üst köşesindeki dikdörtgene klikleyerek ekrana sadece bir takımın kokpit görüntüsünü getirelim. Böylece daha detaylı bir kullanım olanağı sağlamış oluyoruz. Sırasıyla bu ekrandaki işlemleri anlatmaya başlayalım. (Numara ya da harflerin yerini şekillerden öğrenebilirsiniz.)

1. Dörtlü ya da tek kokpit görüntüsü. Ekranda dört takımın ya da tek bir takımın kokpit görüntüsünü görmenizi sağlar. Eğer tüm tanklarınızın kontrolünü aynı anda yapmak isterseniz dörtlü sistemi kullanabilirsiniz. Yalnız size tavsiyem savaş anında tek bir takımın kokpitinden savaşın. Çünkü daha detaylı bir kullanım alanınız olacaktır. Örneğin tekil kokpitte hedefe kilitleme ve gece görüşü mevcut. Oysa dörtlü kokpitte bu özelliklerden faydalanamıyorsunuz Ayrıca grafikler küçüldüğü için detaylar da azalıyor.

2. Unit seçimi. Sırasıyla Unit numaraları gördüğünüz ekranın en üst kısmındaki bu bölümle dilediğiniz takıma ulaşabilirsiniz. Kullanılmaz durumdaki bir takım kırmızı renk alacaktır. Yani bu takım ya yoktur ya da yok olmuştur.

3. Harita. Kullanmakta olduğunuz takımla ilgili haritayı ekrana getirir. Bu kısım oldukça işlevi olan bir bölüm. Biraz sonra buna da değineceğiz.

4. Kokpit ekranı. Harita ekranında veya durum raporu almaktasınız ve artık kokpite dönmek istiyorsunuz. Yapacağınız işlem bu ikonu kliklemektir.

5. Durum raporu ekranı. Kullanmakta olduğunuz takımla ilgili rapor alıyorsunuz. Silah durumu, hasar durumu ve yiyecek durumuyla ilgili bilgileri alabilirsiniz. Tankların yanındaki çizgiler aynı takım oluşturma bölümündeki gibidir. Zaten bu ekran size yabancı gelmeyecektir. Silah resimlerinin altında o silahtan elinizde ne kadar olduğunu öğrenebilirsiniz. Kaybettiğiniz tanklar kırmızı renk alacaktır. Tabii bunların silah rezervleri de takımın toplam sayısından düşecektir. Her bölümün sonunda tanklarınızın durumunu düzeltme imkanınız var. Tabii paranız oranında.

KOKPIT EKRANI

6. Dış görüntü ekranı. Oyunu tamamen takip ettiğiniz pencere ekranı. Eğer bir silah seçmişseniz mouse pointer'ini buraya çıkarttığınızda pointer nişangah şeklini alacaktır. Etrafta gördüğünüz düşman araçlarını ya da yapıları böylece vurabilirsiniz. Eğer kızılötesi özelliğini kullanıyorsanız görüntünüz hayli değişik olacaktır. Ayrıca gece olduğunda ya da oyuna gece başladığınızda kızılötesi görüntü açık olmadan hiçbirşey göremezsiniz. Ekran tamamen simsiyahtır. Yani tamamen simsiyah bir ekranla karşılaştığınızda hemen saatinizi kontrol edin.

7. Gaz püskürtme mekanizması. Özellikle gündüz savaşlarında işinize yarayacak bir sistem bu. Tankınız çevresine gaz püskürtecektir. Böylece açık bir hedef olmaktan biraz olsun kurtuluyorsunuz. Özellikle hareket halindeyken kullanmanız size hayli avantaj sağlayacaktır. Çünkü bu sayede düşmanı yanıltma imkanınız var. Geride de gaz bulutu bıraktığınız için düşman mermileri size isabet etmeyebiliyor. Tabii kızılötesi görüşlü tanklar için hiçbir etkisi yok. Yalnız ormandan giderken kullanmayın. Çünkü bu durumda tam ters etki yaparak ormanlık arazide yerinizi tespit etmelerini sağlıyor. Bu da gizli bir saldırı operasyonunu suya düşürebilir. Gaz püskürtmekteki amacınız tankın yerinin tam olarak saptanmaması yani tam hedef olmamasını sağlamaktır. Bu ikon yardımıyla gazı açıp kapayabilirsiniz. Açık ya da kapalı olduğunu ikonunun renginden anlayabilirsiniz.

8. Kızılötesi görüntü, özellikle gece savaşlarında oldukça işinize yarayacak bir sistem. Ancak gündüz de oldukça etkili olabiliyor. Çünkü kızılötesi sistemi sadece hedefleri gösteren bir sistem. Ağaçları, motorlu araçları ve binaları gösteriyor. Yani ekranda gereksiz ayrıntılara yer vermediği için hedef belirlemek oldukça kolaylaşıyor. Normal şekilde çok uzaktaki bir tankı çalılardan dolayı göremeyebilirsiniz. Ancak kızılötesi görüntüde buna imkan yok. Tam hedefi net görmek için ideal bir sistem. Yalnız mayınları göstermemesi bir dezavantaj. Buna karşılık sis içine gizlenmiş bir tankı rahatlıkla belirleyebilirsiniz. Bu ikona klikleyerek açabilir ve kapatabilirsiniz. Tüm ikonlarda olduğu gibi bunda da açık ya da kapalı olduğunu ikonun renginden anlayabilirsiniz. Kapalı ya da kullanılmayan durumdayken ıkonlar koyu renkli olurlar.

9. Durma ya da hareket etme. Tankı durdurup yeniden hareketini sağlamak için kullanıyorsunuz. Koyu renkteyken tank hareket ediyor demektir. Eğer bu ikonla tankı hareket ettirdiyseniz son hıza ayarlı bir şekilde hareket eder. Daha yavaş gitmek isterseniz hızı harita ekranından ayarlamalısınız.

10. Zoom. Tankın kokpitten dış görüntüsünü zoom yapar yani uzağı yakınlaştırır ya da zoom'u kaldırır. Bu sayede uzaktaki hedefleri de görebilirsiniz. Kızılötesi görüntüde de çalışmaktadır. Tankların oldukça güçlü zoom yapma özellikleri var. Zoom açıkken ikon açık renktedir.

11. Hedefe kilitleme. Nişangahınız

normalde daire biçimindedir. Ancak bu özelliği çalıştırdığınızda nişangahınız bir hedefin tam üzerindeyken kare şeklini alacaktır. Yani nişangah hedefe geldiğinde kare olup size tam koordinatları verecektir. Bu da sizin atışlarınızı oldukça isabetli kılacaktır. Ancak bazen nişangah durup dururken de kare şeklini alabilir. Bu tankın hasar durumunu bağlı olarak değişir. Ayrıca çok uzak hedeflerde sapma yaptırabilir ya da çalışmayabilir.

12. Makineli tüfek. Her tankta bulunan ve hiç bitmeyen ancak, nerdeyse hiç etkili olamayan bir silah. Yalnız büyük hedeflerde hiç etkili olmaz. Bazen sadece makineli tüfek kullandığınız yerler de var. Örneğin bir mayın tarlasından giderken mayınların hiçbirinin yerini belirleyemezsiniz. Oysa makineli tüfeğinizle yeri tarayarak tüm mayınları ortaya çıkarabilir ve onları imha edebilirsiniz. Bunun İçin yolu iyice taramalısınız. Makineli tüfek mermileri toprak altına gizlenmiş mayınları ortaya çıkaracak ve yok edecektir. Mayınların yok olduğunu patlamalarından anlayabilirsiniz. Bazı mayın temizleme görevleri için ve sizin bir mayın tarlasında ilerlemenizi sağladığı için oldukça yararlı. Makineli tüfek tüm tanklara otomatik olarak yükleniyor ve mermi kısıtlaması yok. Bu yüzden şeklinin altında sayı göremezsiniz.

13. Gaz bombası. Bu şekle klikleyerek silah olarak gaz bombası kullanabilirsiniz. Gündüz savaşlarında gizlenmek için kullanılır. Oldukça büyük bir alanda etkili olduğu için tankın yeri belirlenemez. Ayrıca bir hedefi gizlemek için de kullanılabilir. Etkisi oldukça uzun süreli. Ancak siz de etrafınızı göremeyebilirsiniz. Bu yüzden bu bombayı kızılötesi kullanıp atın. Böylece siz etkilenmemiş olursunuz. En fazla 2 tane alabildiğiniz için fazla kullanamıyorsunuz. Hatta hiç almasanız bile olur. Ama herkesin savaşma tekniği ve taktiği farklıdır tabii.

14. Uzun menzilli roket. En etkili ve uzağa sapmadan ulaşabilen roket. Ancak bir tanka en fazla 12 tane yükleyebiliyorsunuz ve her tank bu silahı kullanamıyor. Sadece önemli hedeflerde kullanmak için alın. Zaten oldukça pahalı. Özellikle hedefe fazla yakınlaşamadığınız,oldukça iyi korunan yerler için kullanın. Oyunda ilginç bir özellik var. Bir noktaya ne kadar yankından ateş ederseniz o kadar etkili oluyor. Yani, örneğin bir binayı 1 kilometreden 10 roket atıp yok ediyorsanız 400 metreden 6 roketle yok edebiliyorsunuz. Bu yüzden bu roket uzak atışlar için ideal. Ancak her silahın hazırlanması için bir süre gerekiyor. Yani bir silahı seçer seçmez hemen kullanamıyorsunuz. O roket atış için rampaya yerleştiriliyor. Hazır olduğunda bir sinyal sesi ile uyarlıyorsunuz ve silahın resmi de farklı bir renk alıyor. Bu geçen süre uzun menzilli rokette oldukça fazla. Yani roketin atışa hazırlanması oldukça uzun sürüyor. Yoğun ateşin olduğu bir ortamda pek kullanışlı değil. Tüm silahların alt kısmında kaç adet olduğu yazılıdır Yalnız bu rakamlar tüm takımdaki silahların toplamını gösterir. Yani 3 tankta 12'şer füze var. Buradaki rakam 36 olacaktır.

15. Füze. Çok uzak mesafede sapmaya uğrayan ancak etkili bir silah. Ayrıca en kullanışlı silah da bu. Füzenin rampasına yerleştirilme işlemi de diğerlerine oranla fazla uzun sürmüyor. Şiddetli savaş ortamında en etkili silah. Bir atışta tek bir düşman tankını yok edebiliyor. Eğer kendi hasarsız tankınıza ateş ediyorsanız tek seferde tankınızı yok etmez. Eğer yanlışlıkla kendi tankınıza ateş ederseniz bu şekilde anlayabilirsiniz (I).

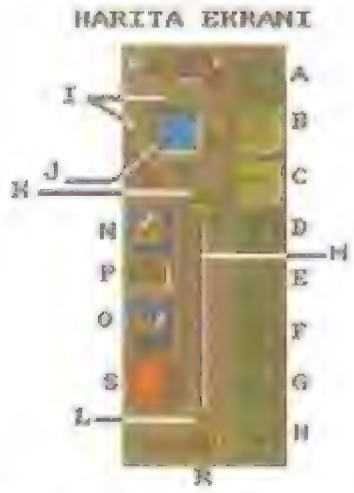
16. **Top.** Oyundaki en etkisiz ama en ucuz silah. Sapma oranı da oldukça yüksek.

17. Sağa sola yön okları. Tankın topunu ve üst kısımda bulunan ve topun bağlı olduğu kokpiti döndürmek için kullanıyorsunuz. Bu oklar tankın yönünü hiçbir şekilde etkilemiyor sadece atış yönünü belirliyor. Pusula ile kokpiti tankın yönüyle aynı yapabilirsiniz.

18. Atış ve kokpit pusulası. Atış yönünü ve kokpitin bakış açısını gösteren pusuladır. Tankınız İlerlese de bazen siz geri gidiyormuş gibi görürsünüz. Bunun sebebi kokpitin, tankın gittiği yönün aksine yönelik olmasıdır. Bu pusulayı hemen altındaki tank pusulası ile aynı duruma getirirseniz tankın hemen önüne bakıyor olursunuz. Tankın gittiği yönü göstermez.

19. Tank pusulası. Tankın gittiği yönü gösteren pusuladır. Değiştirme imkanı kokpitten yoktur. Ancak harita ekranından gidiş yerini değiştirdiğinizde değişir.

20. Para **durumu.** Tüm takımın toplam parasını gösterir. Bu para her savaş kazanışınızda bir miktar artmaktadır ancak bence yeterli değil. Özellikle ilk başlarda asla kayıplarınızı yeterli ölçüde telafi edemiyorsunuz.



21. Zamanı durdurma (pause). Oyunda süre gerçek zamanda işlediği için ara vermeniz gerektiğinde birçok olay cereyan edebilir. Bu yüzden ekran başından ayrılmanız gerekiyorsa mutlaka zamanı durdurun.

22. Teslim bayrağı. Bölümü kazanamayacağınızı anladığınızda ya da herhangi bir sebeple savaşı terketmeniz gerektiğinde bu ikonu kullanın. Yanlışlıkla basarsanız cancel alternatifi var.

23. Zamanı gösteren saat. Oyuna başlamadan önce istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz.

24. Tarafların durumu. Solda sizin yani Amerika'nın durumu, sağda ise düşmanınızın durumunu gösteren bir çizelge. Sovyetler Birliği bayrağı gibi duruyor ama artık bu devlet olmadığına göre düşman diye nitelemek lazım. Zaten iki ülke arasında sıcak savaş artık düşünülemez bile sanırım. Bu çizelge tank sayısına göre oranlı. Bazen haritada sizin tanklarınız fazla bile görünse düşmanın durumu daha iyi görünebilir. Bunun sebebi düşman tanklarının bazılarının orman içinde gizli olmasıdır. Eğer düşman tankları orman içindeyse haritada belirmezler.

25. Rütbe nişanı. Oyunda ada kazandıkça rütbeniz artacaktır. Bu resim sahip olduğunuz rütbeyi gösteriyor.

Tek tankın kokpit görüntüsü bu şekilde. Ancak bu görüntü 4 tanklık ekranda değişiyor. Bu değişiklikler ise şöyle. Dış görüntü ve üstü aynı şekilde. Ekranın sağındaki saat, para ve durum çizelgesinde de bir değişiklik yok. Silah seçimi yapabiliyorsunuz ancak sayılarını göremezsiniz. Tank ve kokpit pusulası var ve kokpit yönünü dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Durdurma ve hareket ettirme ile zoom yapma yine bu ekranda aynı olan özelliklerden. Bunların dışındaki özellikleri dörtlü ekranda kullanamıyorsunuz. Tabii kullandığınız Ikonlar yani görüntü biraz daha küçük görünecektir. Gelelim oyunun önemli kısımlarından birini oluşturan harita ekranına. Burada sadece yeni ikonları tanıtacağım. Daha önceki ikonları şekillerinden tanıyabilirsiniz. Ekranın solunda, bulunduğunuz kareyi gösteren bir harita var. Bu haritada kendi birliklerinizi ve düşman birliklerini, kasabaları, yolları, nehirleri ve ormanlık araziyi görebilirsiniz. Haritadan başka sağ tarafta bazı ikonlar var.

A. Tankların birbirinden uzak İlerlemesini sağlar. Yani tanklar ilerlerken birbirlerinden uzak dururlar. Bu da birinin patlamasından diğerinin etkilenmemesini sağlar. Ancak daha geniş bir alanda ilerledikleri için yerleri daha çabuk bulunur.

B.Tankların birbirlerine yakın İlerlemeleri için. Özellikle tanklar durduklarında daha dar bir alan kaplaması için kullanılır.

C. Tankların İlerleme şeklini belirlemekte kullanılan ikonlardan biridir. Bu durumda tanklar düz bir çizgi halinde, birbirine paralel olarak hareket eder.

D. Tek sıra halinde ilerletmek için kullanılır.

E. Sola doğru çapraz bir şekilde dizilerek ilerlemeleri için bu ikonu kullanın. Özellikle durdukları zaman, ortamın şekline uydurmak için bu tip tank dizilişleri oldukça önemli.

F. Sağa doğru çapraz bir şekilde dizilim yapmak için kullandığınız ikondur.

G. Sağ ve soldaki birer tank ileride, ortadaki 2 tank geride olmak üzere tasarlanmış bir diziliş.

H. Bu kez bir önceki dizilişin tam tersini uyguluyoruz. Ortadaki 2 tank önde, yanlardakiler bunları geriden takip eder vaziyette dizilmişler.

I. Haritayı sağa sola veya yukarı aşağıya hareket ettirmek için oklar. Bu okları haritanın en küçük şeklinde kullanamazsınız. Çünkü zaten ekranda haritanın tamamını görmektesiniz.

J. Haritayı tanka ortalamak için kullanıyorsunuz. Açık mavi olduğunda harita tankı ortalamış bir konum alıyor. Haritayı tankın bulunduğu yere getirmenin pratik yolu.

K. Tankın hızını arttırma.

L. Tankın hızını azaltma.

M. Hız göstergesi. En üstteyken tank maksimum hızla yol alıyor demektir. En alttayken de tank duruyordun Tankın hızı ilerlemekte olduğu ortama bağlı olarak değişir. Örneğin ormanda maksimum 12 mile çıkabilirken düz arazide 30 mile ulaşabilmeniz mümkün. Asıl hızı alttaki göstergeden sayısal olarak okuyabilirsiniz.

N. Haritada zoom yani yakınlaştırma

yapmak için. Bu sayede tek tek tankları görebilecek şekilde yakınlaştırma yapabilmeniz mümkün oluyor.

O. Zoom İşleminin tam tersini yapmak için. Gerektiğinde tüm bölgeyi görebilecek kadar küçültebilirsiniz,

P. Haritanın yakınlaştırma oranını gösteren sayı. 4. 2, I, 0.5, 0.3 ve 0.2 sayılarıyla orantılı olarak haritaya yakınlaşmayı ya da uzaklaşmayı sağlar.

R. Tankın hızını gösteren tablo. Saatte yaptığı hızı mil olarak gösterir.

S. Hızı sıfıra indirme yani **tankı durdurma.** Hızınız ne olursa olsun bu ikonu kliklediğinizde tank duracaktır. Tabii bir anda değil, yavaşlayarak.

Soldaki haritada birtakım şekiller göreceksiniz. Bu şekillerden çarpı işareti tankın gideceği yeri belirlemekte kullanılır. Pointer'ı harita üzerinde istediğiniz yere getirerek klikleyin. Böylece tankın ulaşacağı yeri belirlemiş olursunuz *Kırmızı bayraklar düşman kuvvetlerini, mavi bayraklar sizin tâkımlarınızı gösterir.* Mavi bayrakların alt köşesinde hangi takım olduğunu belirten bir numara vardır. Eğer çok fazla zoom yaparsanız mavi bayraklar direkt tanklarınızı gösterecektir. Ancak bu durum kırmızı bayraklar yani düşmanlar için geçerli değil. Yani zoom yaparak kaç düşman tankı olduğunu göremezsiniz. Kendi birlikleriniz ormana girse de onları takip edebilirsiniz ancak düşman birlikleri ormana girdiklerinde haritadan kaybolurlar. Ayrıca evler yerleşim merkezlerini belirtir. Yine zoom yaparak o yerleşim bölgesinde kaç ev olduğunu ve aradaki yolları görebilirsiniz. Oyuna başlar başlamaz bu ekrana geçerek tanklarınızın gidecekleri yerleri belirleyin. Tabii bu işlemi herbir takım için ayrı ayrı yapmanız gerekli. Tankların dizilişleri ve yakınlıklarımda ayarlamayı unutmayın. Bu ekrandaki işlemleri de anlattıktan sonra geriye oyunun püf noktaları kalıyor.

Brifingdeki açıklamalar doğrultusunda yapmanız gerekenleri öğrendikten sonra yardım ve zamanını ayarlayıp oyuna geçin. Tankların gidecekleri yerleri ve diğer ayarlamaları yapın. Tabii siz gideceğiniz yere ulaşırken düşmanlarınız sizi rahat bırakmayacaklardır. Bu yüzden bir takımla gözcülük işlemi yapın. Zaten çevrenizde tank olup olmadığını haritadan da anlayabilirsiniz Ayrıca top sesleri de sizin için iyi bir haberci olacaktır. Oyunda ilerlemek için mümkün olduğunca ormanlık araziyi kullanın. Eğer orman içinden ilerlerseniz, düşman asla sizi farkedemez. Hatta eğer ayarlayabiliyorsanız saldırılarınızı da arkanızı ormana vererek hatta biraz da içinde kalarak gerçekleştirin. Bu sayede farkedilmeniz dolayısıyla hasar alma oranınız oldukça düşecektir. Her bölümde mümkün olduğunca az tank kaybetmeniz sizin lehinizedir. Çünkü bölüm sonunda tanklarınızın onarımı ve yeni silah alımı için oldukça yüklü bir para ödüyorsunuz. Fazla bir para kazanamadığınızı düşünürsek, ordunuz gittikçe eksilecektir. Hatta ilk başlarda adanın sonuna bile gedmeyebilirsiniz. Size tavsiyem, tankların durumunu gösteren çizgileri yeşil yapın ama en sona dayandırmak için uğraşmayın. Bu kadarı size yeterli olacaktır. Ormandan gitmek sizin için ideal olduğu gibi düşmanınız için de idealdir. Bu sayede onların birliklerini haritada göremezsiniz. Ancak korkmayın orman içinde birlikleri bile olsa siz korkmadan ormana dalabilirsiniz. Çünkü ormanda sizi vurmaları mümkün değil. Tabii eğer durmuyorsanız. Çok küçük bir ihtimal de olsa, bazen ormanda dururken vurulabiliyorsunuz. Ancak çok küçük bir ihtimal. Oyunun en önemli sorunu roketlerin atışa hazırlanması. Ancak aynı olayın karşı taraf için de geçerli olması biraz rahatlatıcı. Eğer takımda 4 tank varsa, bu süre biraz daha hatta oldukça azalıyor. Tank sayısı azaldıkça silahların hazır hale gelmesi de yavaşlıyor.

4 tankı aynı anda kontrol etmek oldukça zor olduğu için, sanırım çoğunuz tek ekranlı kokpiti tercih edeceksiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken nokta şu; bir tankı kontrol ederken diğerlerinin kontrolünü elden kaçırmak yani onları kaybetmek. Bu yüzden bir tankın yönetimi ile meşgulken diğer tankı güvenil bir yerde tutun. Ya kendinize yakın bir yere yerleştirin ya da ormanın derinliklerine. Karar sizin. Sizden istenenleri başarıyla yerine getirdiyseniz bilgisayar **"Battle won"** yazarak ilk baştaki isim yazma ekranına dönecektir. Oyuna devam etmek isterseniz **"PLAY"** seçeneğini seçin Tabii eğer disketiniz yazılabilir durumdaysa bu başarınız diske kaydedilecek ve daha sonra buradan devam edebileceksiniz. Oyuna devam etmeyi seçerseniz, herşey ilk defa başlıyormuş gibi devam edecektir. Yalnız eski takımınızla devam edecek ve tanklarınızı kalan paranız oranında yenileyebileceksiniz. Bu şekilde tüm kareleri ele geçirince adanın yeni sahibi siz olacaksınız. Kazandığınız kareleri tekrar kaybetme olasılığı sanırım yok. Çünkü uzun süre oynamama rağmen kazanıpta kaybettiğim bir yer olmadı. Ayrıca oyunda kolaylık sağlaması açısından tuşlarla kontrol de eklenmiş.

F1 /1: 1 nolu takımı seçmek.
F2 / 2 : 2 nolu takımı kullanmak için.
F3 / 3: 3 nolu takımı kontrol etmek için.
F4 / 4: 4 nolu takımın kontrolü İçin.
F7 / 7: Harita ekranına geçişi sağlıyor.
F8 / 8: Kokpit ekranına geçişi sağlıyor.
F9 / 9: Takımın durumunu gösteren çizelgeleri gösteriyor.
F10 / 0: Harita, kokpit ve çizelge ekranlarını sırasıyla ekrana getirir.
ESC: Ekrana 4 takımı ya da tek takımı getirmek için.
DEL: Oyundan çıkış, yani teslim olmak için.
HELP: Zamanı durdurmak için.
S: Ses efektlerini açıp kapama.

Tüm sayı tuşları, nümerik klavyeden de kullanılabilir. Her karede amacınız değişik olduğu için ben Aloha adasındaki birkaç ka/e hakkında size fikir vermek istiyorum.

İlk karede, yakıt depolarını, 2 düşman helikopterini ve bir de radar istasyonu yok etmeniz gerekiyor. Yakıt depolan yere gömülü olduklarından, sadece yüzeyde 3 tane kapak göreceksiniz. Bunların herbirini birkaç füze ile ancak yok edebiliyorsunuz. Zaten yok olduklarında epey gürültü çıkaracaklardır. Helikopterlerden biri açık arazide, bir tanesi de askeri üs binasının hemen yanındadır.

Sol alttan yukarıya doğru ikinci karede yapmanız gerekenler ise şunlar: *2 şehir arasındaki yol temizlenecek. Alt soldaki şehirde bulunan tank fabrikası yok edilecek.* Bu fabrikayı bacasından tanıyabilirsiniz. Yalnız kilise İle karıştırmayın. Fabrika bacaları basık kare şeklindedir. Binaları da oldukça büyüktür. Bunun yanısıra alt sağdaki şehrin 1 km. doğusundaki radar üssü yok edilecek. Bu üs haritanın en sağındaki ormanın hemen altındadır. (Yani harita üzerinde şehirden 3 kare sağdadır.)

Adanın sol en alttaki karesinde ise yapmanız gerekenler şöyle. Haritanın ortasında bulunan büyük şehirdeki düşman birliklerini yok edeceksiniz. Tabii buna zamanla gelecekler de dahil. Alt soldaki uydu istasyonu da sizin tarafınızdan yok edilmeli.

Alt sağdan ikinci karede ise görev şu şekilde. Haritanın ortasındaki yerleşim merkezinde T-72 tanklarının gizlendiği bir bina var. Sivillere dikkat ederek bu binayı yok edeceksiniz. Ayrıca sol üst köşede, ormanın arkasında gizlenmiş olan orduyu yok etmelisiniz. Her bölümde sivil halka dikkat etmeniz gerekiyor. Aşırı sivil öldürdüğünüzde savaşı otomatikman kaybediyorsunuz. Savaşı kaybettiğinizde çok üzülmeyin. Çünkü kaldığınız kareden oyuna devam ediyorsunuz.

Eski Team Yankee oyuncularını oldukça sevindirecek bir oyun Pacific Island. Yeni denilebilecek birtakım özelliklerle de donatıldığı için daha çekici. Sıcak savaşın tüm zevkini size bir kumandan olarak tattıracak bir oyun. Aslında modem bağlantısı ile oynanamaması büyük kayıp. Oysa oldukça zevkli savaşlar yaratılabilirdi. Ancak yine de karşınızdaki düşman oldukça zeki bir bilgisayar. Düşmanın sürekli sayı olarak sizden yüksek olması da oyunun heyecanını hayli arttırıyor. Hareketli savaşları, strateji ve simülasyonları sevenler bu oyunu kaçırmasın. Ama sadece onlar değil bence herkes Pacific Island'ı denemeli. Kimbilir belki de yeni strateji meraklıları olabilirsiniz.

ODE Production-Empire/2 Disket/512 K

GRAFİK	%85
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%90

STARUSH

CEMA YGUN

Yazın iyice yaklaştığı şu günlerde, dengesiz ve ısrarla soğuk havaya, vizelere, kötü oyunlara, bitmeyen okula rağmen insanın içinde bir kıpırdanma, bir canlılık oluyor Yeni oyunlara bakmamın böyle mutlu bir günüme rastlaması, bu oyunla tanışmama sebep oldu. Baharın insana verdiği iyimserlikle oyunlara tek tek bakmaya başladım Her seferinde *"Aaa, bak bu da bir Ocean oyunu değil, ne kadar kötü olabilir ki?'* diye kendi kendimi umutlandırıyordum. Tam umudumu kaybedecekken bu oyuna rastladım.

Oyunun hikayesi, sonu diğer oyunlarınkiyle aynı olmakla beraber oldukça ilginç. Bu hikayeye göre dengesiz birtakım çarpışmalar sonucunda evrendeki burçların bir kopyası çıkar. Bunun ardından burçlar birleşerek normalde olmayan burçlar meydana gelir ve bunlar bazı gezegenleri etkileyerek oralarda düzensizliğe yol açarlar. Evrendeki bu düzensizliği gören bazı yukarıdaki kişiler (ne kadar yukarıda bilemem) bu düzensizliği sona erdirmek ve bu garip burçların yaratıklarını yok etmek için STARUSH 3'ü kullanmaya karar verirler. Biz tabiiki oyunda iyi Starush'ı kötü yaratıklara karşı yönetiyoruz (De ja vu!).

Oyunun iki disk ve bunun ilk diskinin nerdeyse tamamı oyunun demosu. Bu demo her ne kadar şok edici olmasa da, gerçekten iyi hazırlanmış. Psygnosis'in başlattığı tek disk intro furyasının iyi bir örneği. Bunu. seyredip "vauuv" dedikten sonra, karşımıza iki seçenek çıkıyor. Bunların birincisi oyuna başlamak için, ikincisi ise oyuna başlamadan önce oyun hakkında bazı seçimler yapmak için. Eğer ikincisini seçersek sırayla; oyunu kaç kişi oynayacağımızı (oyun tek kişiyle oynandığı gibi aynı anda iki kişiyle de oynanabiliyor), oyunda müziği mi yoksa ses efektlerini mi tecih ettiğimizi (müziği seçersek ses efektlerinden tamamen yoksun kalmıyoruz ama bu efektler bence pek tatmin edici değil) ve bir de oyuna hangi bölümden başlayacağımızı seçiyoruz ve sonra oyuna başlıyoruz.

Evet şimdi işin zor tarafına geldik. Şimdiye kadar hiç shoot'em up yazmamamın, zaten bu tip oyunların çoğuna, tıpkı bir doktorun insan vücuduna baktığı gibi, tamamen teknik açıdan bakmama, "hmm, şu şöyle yapılır belki bunu da böyle yapmıştır" diye incelemekten çoğu zaman oyundan bir zevk alamamama (tabii Agony ve Project-x gibi ağzım sulanarak baktığım birkaç oyun hariç) rağmen, bu yazıyı yazmakta neden ısrar ettiğimi bilmiyorum. Yalnız bu oyunda beni etkileyen şeyler var. Bunların ilk başında, Beast ilk çıktığında ortalığı yakıp yıkan, insanları şok eden Parallax tekniğinin (bilmeyenler için, bu arka planda kayan yerlerin katmanlar halinde mekezden uzaklaştıkça artan hızlarla kayması Bu bir perspektif kuralı olduğundan oyuna müthiş bir derinlik katıyor.) bu oyunda gayet rahat kullanılmış olması, daha doğrusu "ayağa düşmüş" olması geliyor.

Oyuna ilk başladığımızda bir tür hava motorsikleti kullanıyoruz. Önce sağa doğru bir yolculuk yapıyor, yolları iyice temizliyoruz. Bundan sonra büyük kötü yaratıkla karşılaşıyor, bize pek kibar davranmadığı için onun da icabına bakmak zorunda kalıyoruz. Bundan sonra oyun sola doğru kaymaya başlıyor. Adamımızı çevirip bu sefer bu tarafa doğru bir temizliğe girişiyoruz. Sonunda bu bölümün en-bi-kötü yaratığıyla dövüşüp yenmek suretiyle o bölümde almamız gereken üç burçtan birini alıyoruz. Ve ikinci kademeye, ikinci burç için büyük ümitlerle başlıyoruz. Oyundaki yaratıklar biraz anlamsız olmasına veya yarısının her yerde kullanılmaktan aşınmış olmasına rağmen, iyi çizilmiş bir yol ve hızlı hareketler onları tehlikeli düşmanlar haline sokuyor. Maalesef bu bakımdan oyundaki tek orijinallik adamımızın gerektiğinde arkaya dönerek ateş edebilmesi, bu biraz çeşit katıyor ve oyunda bize kolaylık sağlıyor. Oyunda **hava, su, toprak, ateş** olmak üzere 4 ana bölüm var. Bazılarında 2 kat parallax varken, bazılarında bu sayı 7-8. Ama her bölümün grafikleri ve teknikleri farklı. Bu bakımdan oyun oldukça çeşitli. Ayrıca oyunda kullandığımız hava motorsikleti, alınan power-up'larla (sarı güçlendirme kareleri; oyun alanında belli yerlere dağıtılmışlar) daha gelişmiş bir motorsiklete ve daha sonra da oyunun demosunda görülen üstü kapalı uzay aracına dönüşebiliyor. Bunun amacı, her seferinde artan ateş gücü. Her hak kaybettiğimizde, aracımız bir kademe düşüyor. Ve başlangıç aracının altında bir araca sahip olduğumuzda, bu sarı kareler hayati bir önem taşımaya başlıyor; çünkü bir kademe düştüğümüzde adamımız araçsız kalıyor ve sadece bir jet-pac'le uçmaya başlıyor. Bunun anlamı, adamımızın havada asılı kalamaması ve yukarı itmeyi bıraktığımız anda aşağı inmeye başlaması. Tabii bu kontrolü çok zorlaştırıyor. Ama eğer bir kademe daha düşersek adam hiç uçamamaya başlıyor ki bu en kötüsü. Bu araç sisteminin en kötü yanı, araçlar gelişip ateş güçleri artsa da kendilerinin güçlenmemesi ve bir mermiyle havaya uçabilmeleri. Tabii araç ne kadar büyükse o kadar güzel bir hedef oluşturuyor. Bence bu bakımdan en kötüsü jet-pac'le (çünkü adam ayakta uçarak boy hedefi teşkil ediyor) son uzay gemisi. Zaten oyun ilk başta bu yüzden bol bol küfür yemişti. Çünkü oyunda bize doğru gelen mermiler, bizimle beraber yukarı-aşağı hareket ediyorlar ve bu onlardan kaçmayı çok zorlaştırıyor. Hele demin bahsettiğim gibi kolay hedef olan bir araca sahipseniz. Hazır oyunu eleştirmeye başlamışken bari bütün diyeceklerimi sıralayayım. Birincisi ve benim en çok bozulduğum, çoğu zaman havada uçtuğumuzdan ve son derece meşgul olduğumuzdan altta kayan o müthiş parallax'in farkına bile varmıyoruz. Beast gibi yerde yürünen oyunlarda bu çok büyük bir zevk .veriyor, ama bu oyunda resmen anlamsız. İkincisi, bölüm sonu canavarları, en azından benim gördüklerim, çok kolay ölen, tabii diğer oyunlardakilere oranla, buna karşılık çok zarar veren yaratıklar. Saldırılarından kurtulmak, özellikle iyi bir aracınız yoksa, İmkansız. Buna karşılık, karşılarına geçip birkaç hak ziyan etmekle kolayca halledebilirsiniz. Bu kadar verip veriştirdiğime bakmayın. Bence bu oyun hala oldukça iyi.

Evet sıra geldi son sözlere... Bence bu oyunun bir tane çok büyük hatası var. O da bu oyunu Project-x gibi bir shoot'em up şaheseri ile aynı zamanda çıkarmaları. Yoksa epey tutabilirdi. Ama yine de muhteşem oyunlarla programcılığın yüzkaralarının arasında sıkışıp kaldığımız şu günlerde, aradaki boşluğu dolduran, özellikle biraz değişiklik isteyenler için, görülmesi gerekli bir oyun.

UBI soft/2 Disket/512 K

GRAFİK	% 77
SES/MÜZİK	% 73
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 75

EPIC

CEMAYGUN

12 Mayıs 1992, saat 23.07; biraz yorucu olmasına rağmen kusursuz geçen bir günün ardından, 3 saaf kadar süren muhteşem bir Epic tecrübesi, beni bu yazıyı hemen bu akşam yazmaya zorluyor (Tabii sevgili Mahmure abla da bu yazının en kısa zamanda yazılmasında büyük bir etken. Ama bu yazının etkileyiciliğini bozduğu için söylemiyorum). Bir Ocean oyunu için böyle bir yazı yazabileceğimi tahmin etmezdim, ama kaderin bir oyunu beni iyi bir Ocean oyunuyla karşı karşıya getirdi, "iyi" ve "Ocean" kelimelerinin aynı cümle içinde ne kadar kötü durduğunu farketmişsinizdir.

Oyunun beni baştan çıkaran yanı, hikayesi. Ben daha ufakken "Galaktika" seyreder mutlu olurdum. Bu dizi hayatımın önemli bir parçasını oluştururdu. Film kısaca; evrende dolaşarak yerleşebilecekleri bir yer arayan bir gemi kolonisinin maceralarını, kötülere karşı sivilleri korumak için çarpışan savaşçı pilotların hayatlarını anlatırdı. Bu oyunun hikayesi bunun aynısı. Biz bir savaşçı pilot olarak çeşitli görevlere katılıyor, pek çoğu sivil olan yüzlerce gemiden oluşan filomuzu düşmanlara karşı korumaya ve onların güvenliğini sağlamaya çalışıyoruz. Dizideki herşey, uzayda kıyasıya geçen savaşlardan, "Star wars"u andıran dev araçlara saldırıya kadar herşey var. Kısacası herkezin hayalinde yatan bir konunun çok iyi bir uyarlaması.

Teknik açıdan oyun **"kusursuz, mükemmel, tapılası, üstün"** gibi sıfatların herhangi biriyle nitelendirilebilir. Birini seçin. Bitmap grafik üstüne çok iyi hazırlanmış vektör objeler insanın iştahını açıyor. Ve işin ilginci, bütün mükemmelliğine rağmen bunların son zamanlarda gördüğüm en hızlı vektörler olması. Özellikle yeryüzü sahneleri insanı uçurmaya yeterli. Dev radarların arkasına saklanıp düşman avlamak, dev tankları ateş yağmuruna tutup patlatmak insana garip bir zevk veriyor. Oyunun işlenişi de oldukça orjinal. Oyundaki görevlerde ilerlemek için bir görevi başarıyla bitirmek gerekmiyor. Oyun tıpkı bir film gibi gelişiyor. Görevlerdeki performans oyunun akışına etki ediyor. Böylece oyun her seferinde başarılara göre ayrı bir gelişme göstererek tekdüzelikten kurtuluyor. Ayrıca bu sistem hataları telafi imkanı veriyor. Şöyle ya da böyle amaca ulaşmak önemli olan tek şey, tıpkı gerçek hayattaki gibi. Oyunun akışı sırasındaki gelişmeler birtakım animasyonlar, yazılar ve en çok bitmap üzerine basılı vektör animasyonlarla bize bildiriliyor. Bu sayede oyundaki görevler arasında bir mantık bağı kurularak oyunun akıcılığı sağlanmış. Şimdi sıra ağzının suyu akanların biraz sinirini bozmaya geldi.

Oyunda programcılar "Retaliator"da yaptıkları gibi görev açıklamalarını orjinal kitapçığa yerleştirmişler. Yani görevler hakkında geniş bilgiyi faslında geniş olması şart değil, çünkü çoğu zaman görevin ne olduğunu anlamak bile imkansız) sadece orjinal oyunu alanlar elde edebilecek. Bu arada bunları ele geçirir geçirmez, Amiga salatası'nda yayınlayacağız.

Oyun kullanım açısından tıpkı diğer simülasyonlara benziyor. Uzay gemimizi İçten görüyoruz. *Mouse yardımı ile gemiyi her yöne hareket ettirebiliyoruz. Sol tuş ile gemiye hız verebiliyor, sağ tuş ile silahları ateşleyebiliyoruz.* Görüntü seçenekleri ise şöyle:

F1: İçeriden görünüş.

F2: Geminin dışından arkasına doğru bakış. Bu kısımda gemi vektör değil, çok güzel çizilmiş sabit bir bitmap grafik. Bu oyunun farkı yaratan detaylarından biri.

F3: Geminin içinden sola bakış.

F4: Geminin içinden sağa bakış

F5: Gemiye dışarıdan bakış. Burada gemi vektör ve her açıdan görülebiliyor.

F6: Gemiye dışarıdan bakış. Yalnız burada görüntü geminin arkasına kitlenmiş durumda ve gemiyle bereber dönüyor. Gemi yine vektör.

Diğer "F" tuşları: Bazı görevlerde vurulması gerekli hedefleri gösteriyor. Kamera bu hedeflerin etrafında dönerek her açıdan görülmesini sağlıyor.

Silah seçimini **"Return"** tuşuyla yapıyoruz ve o an kullandığımız silah nişangahımızın altında belirtiliyor. Ayrıca bazı silah gruplarına direk geçmek istersek, bunun için ayrı tuşlar var. Çünkü özellikle çok silah taşıdığımız bölümlerde, üçüncü silah grubuna ulaşmak için herbiri 3-4 silah içeren ilk iki silah gurubunu geçmek gerekiyor. Yani bu da, adrenalinin damarlarımızda mutlu bir şekilde koşturduğu anlarda 7-8 kere "return"e basmak demek oluyor. Bu yüzden, lazerlere gelmek için bütün silahları tek tek geçmek yerine "l"ye, photonları kullanmak içinse "m"ye basmak yeterli. Silahlardan **"photon"lar** seçildiğinde, güdümlü olduklarından, hedefi önümüze alınca ufak bir artı hedefin üstüne gider ve hedefe kitlenin Bu anda hedefin çevresinde bir dikdörtgen çıkar, hedef alttaki ekranda gösterilir ve adı yazılır. Bu hedefleri

tanımak için iyi bir yöntem. Ekaranın altında İki adet farklı radar bulunur ve bunlardan ortadaki diğer mesajlar ve göstergeler için de kullanıldığından genelde radar olarak pek İşe yaramaz, (en azından ben fazla kullanamıyorum) **"help"** luşuna bastığımızda gideceğimiz hedefin yönünü açı olarak görürüz. Bizim o an hangi yöne gittiğimiz ekranın üstünde ufak bir dikdörtgenin içinde yaılıdıc Böylece hedefin yönüne dönüp o yöne giderek hedefi kolayca bulabiliriz. Oyunda en büyük sorun yakıt, ikincisi ise zaman, tabii bu sıralama bazı bölümlerde değişiyor. Oyunda kontrol panelinde solda sırayla kalkan, yakıt ve hız gösterilir, (kalkanı "s" ile açıp kapayabiliriz) Sağda ise geriye kalan zaman ve görevin % kaçının bittiği gösterilir. Genelde gördüğüm görevler belli bir miktar düşman yoketme esasına dayanıyor

Düşmanların gemileri, özellikle küçükleri çok kolay vuruluyorlar. Her ne kadar grup halinde saldırsalar da, daha onlar dağılıp etraf ımızı sarmadan birkaç iyi atışla hepsini birden İndirebiliriz. Fakat sayıları iyice artınca veya büyük gemiler işin içine girince işler sarpasarabilir. Bu arada tıpkı dizideki gibi onların ufak avcılardan daha büyük gemileri de oyunda var ve biz bunlara da saldırıp yokedebiliyoruz. Diğer oyunlardaki gibi içinden avcı uçaklarının geldiği bir arkaplan görüntüsü değiller, tıpkı bizim kolonininin büyük gemileri gibi oyuna dahiller ve yokedilebilirler. hem de büyük bir zevkle!

Oyunla fazla uğraşamadığımiçin sadece birkaç görev bitirebiidim. Bunlar size başlangıç için yardımcı olacaktır.

I) Bu ilk bölümde koloni bir mayın tarlasından geçmek zorundadır. Biz avcı uçak-

larının görevi ise mayınları temizlemek. Bütün mayınları bizim temizlememiz imkansız, bizim amacımız üstümüze düşen kadarını yapmak. Etrafımızda görülen bütün şekiller mayın. En yakınından yoketmeye başlayın ve görev tamamlanana kadar hızlı bir şekilde devam edin. Bunun % olarak gösterildiğinden bahsetmiştim. Zaten %100'e ulaşınca bu yazı yeşil oluyor. Daha sonra **"head to planet"** yazısı çıkınca **"help"** tuşuyla gezegenin kordinatlarını

öğrenin ve o tarafa doğru gitmeye başlayın. Bir süre sonra **"welldone"** diye bir yazıyla başardığınız bildirilecektir.

II) Bu görevde gezegendeyiz. Bir radarı yoketmek gerekiyor. Yönünü öğrenip o yöne doğru gidin, radarı bulun. Ateş edince etrafında bir kalkanın oluştuğunu, dolayısıyla hiçbir silahın işlemediğini göreceksiniz. Bunun için bir jenaratörü yoketmek gerekliymiş. Bulan bana da haber versin, çünkü bu görevi hiç başarıyla bitiremedim.

III) Bizim başarısızlığımız üzerine düşman bize saldırıya geçer. Filoyu korumak için bizim savaş gemimiz ileri atılır ve düşmanın dikkatini başka yere çekmek için düşman gezegenine bir saldırı düzenler. Amaç yakıp yıkmak. İlk hedefin yerini "help" ile öğrenip gidin. Burada güdümlü silahları kullanarak bir saldırı yapın. Hedefe kitlendiğinde isim yerine "unknown" yazanları vurmayın, çünkü bunlar size fazla puan kazandırmaz, bitirme yüzdenizi fazla ilerletmez. Boşuna silah ve vakit israfı (oyunda **"laser 1"** hariç bütün silahlar sınırlıdır O da biter ama yavaş yavaş yeniden dolar). Sonra yolları takip edin, yeni hedefleri bularak yokedin. Bunları bulmanın en kolay yolu, takip ederek bulabilirsiniz.

IV) Yukarıdakine benzer, ama hikayesini bilmiyorum. Bunda, ilk hedefi bulun ve büyük binayı yok edin. Yine **"help"le** ikinci hedefi bulun Bir büyük bina daha ve 3 tane kadar baca benzeri şekil göreceksiniz. Bunları yoketmek yeterli olacak.

V) Düşman bütün bu olayların altında kalmayarak, büyük bir saldırı düzenler. Bütün filoyu düşmanlara karşı korurken, sadece onların gemilerini vurmaya dikkat edin. Bu sefer büyük gemilerle de saldırıyorlar. Düşman çok, vakit çok, yakıt yok. Kısaca cehennemin orta yerinde uçuyoruz. Ama herşeye rağmen, sonunda biz de ölsek bile, deli gibi aralarına dalıp onları teker teker indirmek yaşanması gereken bir duygu.

Evet saat 24.49'u gösterirken yazının sonuna geldik. Bu oyun bana bu saatte yazı yazdıracak kadar muhteşem. Tek yakışmayan "Ocean" logosu, ama sanırım artık onlara uzun süre sataşamayacağım. Daha bir hatasını bulamadım. Alın, yoksa pişman olursunuz.

OCEAN/3 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%90
SES'MÜZİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%95

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

VIRUS BURADA. ÇATLAYIN! AMA OKUYUN!

Amanın virüsçüklerimiz yine bu ay burada. Amanın virüsçüklerim buradaymış. Nabersiniz? Bu ayda bildiğiniz gibi, yine dataları yiyorum. Artık bu işle baymaya başladı ama neyse, sizler için bu ay mükemmel haberler derledim. Hem de ne haberler.

Bu ayın FLAŞ haberleri ve karşınızda muhabirimiz ABDULREZZAK ANZAK:

► Derginin ünlü gezgin yazan SİNAN EREL, geçen ay yine köşesine döndü. Yalanda maceralarını da anlatacağı "BEN GEZERİM AMA KAYBOLURUM" adlı eseri piyasaya sürecek. Kitabı alanlara ayrıca kaybolmamaları için birde harita veriliyor.

► Müjde, ops pardon, yani geçmiş olsun. Artık Saddam virüsü tarihe katışıyor. Dergimizin Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Mahmure ablanın adına ithaf edilen bir virüs yapıldı. Özellikle Amiga'sıyla yazı yazan amatör arkadaşların ve dergi yazarlarının başına musallat olması amaçlanan virüsün taklitlerinden sakınılması gerektiği belirtildi. Bu konuyla ilgili bir konuşma yapan Mahmure abla "Henüz A.E.T.'ye girmemiş olmamıza rağmen, yine de telif haklan yasası bazı alanlarda ülkemizde de uygulanmaktadır. Böylece hem ülkemizde, hem de dünyada telif hakkı alınmış ilk virüs benim olacak ne haber, pışşık" dedi.

- Bu ay Antalya'dan mektup yazarak bazı sorular soran MEHMET YILMAZ'a cevaplar yazmalıyım. Geçen ayki mektupta niye komik cevaplar vermediğimi soruyor. Komik cevaplar işini KOMMODOR ABİ yapıyor, ben komiklik abidesi değilim. Ben virüslerime doğru düzgün cevaplar yazarım. Bu sayfayı gerçekte kimin vazdığını soruyor. Evet bu ve KOMMODOR ABİ sayfasını TUNÇ DİNDAŞ hazırlıyor. Tabii ki her konuda sorularım bana gönderebilirsin.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay tekrar bu komik sayfada buluşmak üzere hoşçakalın. Bol virüslü günler dilerim. Mektuplarınızı bekliyorum.

KOMMODOR ABİ! HER ZAMAN DERT DİNLEYECEK! DERTLER DİNLENİYOR! SORUNLAR DİKKATLE ÇÖZÜMLENİYOR. DAHA NE İSTİYORSUNUZ? KOMİKAMANIA SAYFANIZ İSTE KARŞINIZDA. HAYDİ ZAMAN GEÇİRMEYİN, BURAYI OKUYUN!

Bu ay size kızgınım! Hem de çok. Meğerse koynumda boğa yılanı beslemişim. Geçen ay açıklanan anket sonuçlarında rezil oldum! KOMMODOR ABİ tarikatına ne oldu? Bunca mürit varken niye beğenilmeyen sayfalar arasına girdik? Lanetler gönderirim! Hiyoooo! Kine kin! Shaka khan!

Neyse fazla kızmamalıyım. Mektuplarınızı cevaplamalıyım. Hem de son hız olarak. İlk mektup İstanbul'dan CUMALİ KALIN. Çılgın okur bize karete yaparkene çekilen resmini de yollamış. Hemen mektubuna geçelim, neler yapıyormuş öğrenelim.

** Sevgili Kommodorcuğum:*

Allah senden razı olsun. Allah seni basımızdan eksik etmesin. Abiciğim böyle bir köşe açtığın için beni ne kadar mutlu ettiğini anlatamam. (KOMMODOR ABI notu: Herkes böyle düşünmüyor!)

Bu sıcakta bilgisayarı açacaksın, programı yükleyeceksin, printeri açacaksın, kağıdı yerleştireceksin demedim ve bu bütün İni yorucu işleri yaptım. Bir de bütün bunları yazdım. Kıymetimi tul. M eyse seninle uzun uzun sohbet yapmak isterdim ama dışarıda kızlar beklediği için fazla uzatmıyorum. Kuru fasulyeme bakma! Abi be HELP MEEE! sorun mu istersin bende, stres mi istersin bende. Bu bağlamdan yola çıkarak sana yazmaya karar verdim.

SORUN VAN: Ahicim ben birazcık sinirliyimdir. Bana yamuk yapan bilgisayarı vururum (Bundan önceki 45 bilgisayarı vurduğum gibi...). Bundan nasıl kurtula-bilirim? Sakın sen de yamuk yapma.

SORUN 1 + 1: Naykkabıma bir çeçe sineği kondu. Ne yapabilirim?

SORUN THREE: Michael Jackson ve İbrahim Tatlısesin beraber şarkı söyleyecekleri doğru mu?

SORUN 4: Affına sığınarak soruyorum. Abicim senin baham KOMMODOR BABA mı oluyor?

Eyyah kızlar dışarıda ağaç oldu. Ben onları sularken sen de bir

zahmet ŞU sorulara cevap ver. Ellerin deri görmesin Optüm seni. Ara beni!!!

CUM ALİ KALIN - 1ST

Not: Bana yamuk yapan bilgisayarlara ne yaptığıma dair bir kanıl yolluyorum. Bu "resim bana guru halası veren bir Amiga'ya aittir.

- Dertli ve sorunlu okur CUMALI.

İlk gazlayıcı lafların için teşekkürler. Yazın sıcağında o zor işler için çok yorulmuşsundur. Umarım şu anda rahat rahat bu mektubu okuyorsundur. İşte streslerin

için cevaplar.

CEVAP KARAVAN: Yavrucuğum resimde görüldüğü gibi bilgisayarına yaptığın hareket, dokuz kusurlu hareketten birisidir. Resimde bilgisayarına üstten bir hareket yapıyorsun. Bilgisayarın üstten korumasızdır. Bu şekilde faul yapıyor oluyorsun. Bu ara dikat el son yapılan bilgisayarlar oldukça dayı. Böyle her önüne gelen bilgisayarı döversen, bir gün sen dayak yersin. Nostalji siyah beyaz resmin içti teşekkürler.

CEVAP 3-1: Allah! Dikkat! Yine ucuz atlatmışsın. Eğer Naykkabına ĞEĞE böceği konsaydı, karpuzu yerdin. Yani ayvayı yerdin. Eee ikisi de meyve yaa. Naykkabının güzelleşmesi için naykkabına bol bol ŞEŞE böceği kondur. Takma kafana! Takıl kapana.

CEVAP ÜÇ!: Yoo! seni kandırmışlar! Nihohohohoha!

CEVAP 4: Allah Allah! Nereden buluyorsunuz böyle soruları' yaa! Sizler için hazırladığım hikayemi şimdi açıklama zorunluluğunda bırakım beni. Bu hikayeyi KOMMODOR ABİ HİKAYESİ'nde okuyabilirsiniz. Yakında çıkabilir, ona göre haa!

Evel işte yeni mektuplarını bekliyorum. Okey mi? Hoşçakalın CUMALI KAUN.

Bilinmeyen bir yerden yazan Çağdaş Kalafat'ın bir çok sorusu daha önce cevaplanmış birkaç soruya benzediği için mektubunu tam yayınlamıyorum, İşte mektubundan birkaç soru ve cevaplar.

- Trackball ile Basketball oynayabilir miyim?

CEVAP: Hayır oynayamazsın. Trackball ile sadece traktör kullanabilirsin. Ama dikkatli ol, bu iş oldukça zordur ona göre. OK?

- Modulator ile Terminatör"ün bir akrabalığı var mı?

CEVAP: Tabii ki var. Hala çocukları olan MODULATOR ve TERMINATOR çok şamata iki delikanlıdır, TERMINATOR artist olmadan önce, TER'lik fabrikasında çalışıyormuş. Şimdi TERLİKSİ HAV YANLARI GELİŞTİRİP TOPLUMA KAZANDIRMA kurumuna yardım için çalışıyor.

Ayrıca İstanbul'dan bana yazarak disket kolleksiyonu görmek isteyen TÜLİN'e küçük bir not yazayım.

- Dertli yavrum TÜLİN. Bu dertlerin beni oldukça üzdü ama mektubu basamıyorum. Ya sorunlar dolu mektuplarını ya da Telefon numaranı bekliyorum. Hadi yedik, iyi kafa geçiyosunuz!

Yeni mektuplarınızı merakla bekliyorum. Bana yazmayı unutmayın. Her türlü mektubunuzu, bilimum çılgınlıklarınızı, resimlerinizi ve uçukluklarınızı bekliyorum.

F. Kağan Gür kaynak

Merhabalar. Bir yazı, normal olarak giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmalıdır. Ne var ki bu ay köşemiz, bu köşeyi yazmak ne zor, af dileme ve asıl yazı kısımlarından oluşuyor

Evet efendim yazıyı hazırlamak zor. Bir konuyu mümkünse bir ayda yazıp bitirmemiz gerekiyor. Bu da her ay yani bir konu bulma zorunluluğu getiriyor. Konu anlatılıyor, bir de örnek verilmesi gerekiyor. Ancak bu örneğin Amiga Basic'te çalışması şart, öyle fazla da uzun olmamalı (Yoksa hayat boyu o programı kimse okuyup yazmaz.) En önemlisi çalışmalı. Sözü buraya kadar uzatmamın sebebi bu. Amiga Basic, Microsoft firması tarafından Amiga'ya uyarlanmış bir Basic. Korkarım fazla başarılı olamamışlar. Amiga lie uğraşan bir ekip tarafından yazılmamış olması, bu programın kullanışsız olmasının temel sebeplerinden biri. Yavaş, kullanışsız olması o kadar önemli değil, ancak bazen insanı yan yolda da bırakabiliyor (Aynı şey PC Basic'lerinde de sözkonusu). Düşünün herşeyi tasarlıyor, hesaplıyorsunuz, el kitabından fonksiyonların nasıl kullanılacaklarını bulup programı hazırlıyorsunuz, o da ne, program isteneni yapmıyor!! Elbette ilk olarak programda kendi hatalarınızı aramak durumundasınız. Ancak buna rağmen çalışmayan programlar olacaktır. Bu durumda ne yapmalı. Size en temiz çözümü önereyim (İnsan ruh sağlığı açısından); bu programı bir süre unutmak. Bir zaman sonra yeniden, ama başka bir teknikle aynı program üzerinde çalışmaya başlarsınız.

Aslında size bu ay sevimli bir oyunum olacaktı, ancak (ancağı mancağı yok işte, beceremedik) yukarıda belirttiğim sendroma düştüm. Diyeceksiniz ki, bu kadar kötüledin bu dili, niye bu dille ilgili örnek veriyorsun? Çünkü Basic, gerçekten de insanı programcılığa alıştıran en basit dil. Göstermek istiyorum ki bu kadar basit ve yavaş bir dille bile oldukça sevimli ve kullanışlı işler çıkarabiliriz.

Her ne ise, artık yazımızın harbi kısmına başlayabiliriz. Madem bu ay oyun yazmayacağız, başka bir konu arama girişimlerine başladım. Daha önce de bazı alıntılar yaptığım Amir R. Amir'in Profesyoneller için Basic (Oriinali Almanca) kitabından ilginç bir program örneği buldum. Bu ay amiga İle ses yapacağız. Hemen üzülmeyin lütfen. Sound emri ile fazla ilgilenmeyeceğiz. Biz daha çok Soundtracker, Noıstracker gibi programların kullandığı örneklenmiş sesleri kullanacağız. Sadece kullanmakla kalmayıp, bu işlerin neyim, nasılımda inceleyeceğiz. Umarım herkes mutludur.

İşin sıkıcı fizik kısmı şu: Ses aslında bir titreşimden ibarettir. Bir titreşimin ses açısından önemli iki parametresi vardır. Bunlardan ilki genliktir. Salınım'ın yüksekliği diyebileceğimiz bu değer, sesin volurnünü belirler (yani sesin ne kadar sesli olduğunu), ikinci parametre ise frekans adını alır ve saniyede oluşan titreşim sayısına eşittir, birimi ise Hertz'tir (Hz). insan kulağı 20 ila 20.000 Hertz arasındaki titreşimleri ses olarak algılayabilir. Kısaca ses dediğimiz, bu 20 İla 20.000 Hz arasındaki titreşimlerden İbarettir. Peki bizim sevgili bilgisayarımız sesi nasıl üretebilir? Amiga ses çıkışında örneklenmiş sesler kullanır. Örneklemek demek, bir sesin genliğini belirli aralıklarla kaydetmek demektir. Eğer siz bu örneklenen sesi aynı hızla geri verirseniz ve yeteri kadar sıklıkla örnekler almışsanız, orjinal sese çok yakın sesler elde edersiniz. Amiga bu örnek ses değerleri için 8 bit kullanır. Yani bir andaki örnek ses değeri 0 ila 255 arası bir değer alır (Mesela Compact diskler 16 bit ile çalışırlar ve her örnekleri 0 ila 65535 arasında bir değer alır, dolayısı ile ses kalitesi çok daha iyi olur.). Şimdi basit bir aritmetik kullanalım. Diyelim ki saniyede 10000 örnek almak istiyoruz. 10 saniyelik bir kayıt için 100 Kbyte a yakın hafıza gerekir. Örnek sayısı düşerse, bu defa sesin anlaşılırlığı kaybolur. Peki bu 10000 örnek/sn'lik sesi biz daha yavaş çalarsak, yavaşlatılmış plak gibi ses baslaşır. Hızlandırırsak da fare sesi gibi incelir.

Ne diyeyim helal olsun, bayağı bir teori kazandınız. Arlık ses olayı nedir biliyor sayılırız. Gelelim biraz ne yapabileceklerimize Ses örneklemek bizim konumuz değil. Eğer bir Sound Sampler'ınız varsa, istediğiniz her sesi alabilirsiniz; şayet yoksa, piyasada bol miktarda örneklenmiş ses mevcut, bunları kullanabilirsiniz. Mutlaka duyanlarınız olmuştur, Amiga'nın en önemli yapı taşları özel olarak geliştirilen entegreleridir. Agnus, Denişe ve Paula adı altındaki bu üç temel entegre Amiga'nın başarısında büyük pay sahibidir. Bu üçlü'nün yaptığı en önemli olay, 68000'den bağımsız olarak hafızaya erişebilmek (DMA, Direct Memory Access) ve ses, grafik, disket çıkışlarını kontrol etmektir. Ne var ki bu entegreler, hafızanın her yerine doğrudan ulaşamazlar. Ancak Chip Memory adı verilen bölge içinde hareket edebilirler. Bu üç entegreye ne yapacaklarım söylemek mümkün. Bunların çalışmalarını kontrol eden bir hafıza bölgesi var. Bu sabit hafıza bölgesine Poke yardımı ile bazı emirler yazmak olası (Daha önce de belirtmiştim, Amiga'da $4 dışındaki adresleri sabit kabul etmek YANLIŞTIR!. Bu yaptığımız YANLIŞ, ancak çalıştığı sürece mesele yokl). Bakalım bizlere ses için neler lazım ?

1. Chip RAM'da bulunan ve sesi oluşturan byte dizisi
2. Bu dizinin ne uzunlukta olduğu
3. Bu sesin volumünün değeri (Kısık sesli, son ses)
4. Bu dizinin ne hızla çalınacağı.

Bu kadar basit Yapmamız gerekenleri de özetleyelim:

1. Disketten veya RAM:'dan ses datasını yüklememiz lazım. Bu datayı muhakkak Chip RAM'a kopyalamalıyızve kopyaladığımız yerin başını bilmeliyiz.
2. Yüklenen ses datasının uzunluğunu öğrenmeliyiz.
3. Sesi hangi hız ve volümde çalacağımızı belirtmeliyiz.
4. Tüm bu bilgileri Kontrol register'larına yüklemell ve sonra sesi çaldırtmalıyız.

Artık işi teoriden çıkarıp yavaş yavaş pratiğe dökme zamanı geldi, ilk ihtiyacınız olan DMA Register'ları ve adresleri olacaktır. Amiga'nın 4 adet ses kanalı olduğundan, tüm register'lardan dörder adet mevcuttur. Bu sayede dört farklı sesi farklı özelliklerle çalmak mümkün.

AUDxLCH : x numaralı ses kanalına gönderilecek datanın başlangıç adresi buraya LONG olarak (POKELemrl ile) yazılmalı:

AUDxLEN : x numaralı kanalda çalınan sesin uzunluğu. WORD olarak WORD cinsinden yazılmalıdır. Bildiğiniz gibi iki byte bir word edecektir, dolayısı İle dosya uzunluğunun yarısı bu değeri size verir. Dikkat ederseniz, buraya uzunluk WORD olarak girilecektir. Bu yüzden bir kanaldan çalabileceğiniz en uzun ses, 131070 byte'çık olacaktır. Bu uzunlukta ses sizi tatmin etmeli, yok yetmediyse bunu değiştirmenin yolu var, ancak konu dışına taşmadan bu kaçları İle yetinelim.

AUDxVOL : x numaralı kanalın ses yükseklik (Volüm) değeri. Bu değer 0 ile 64 arasında bir sayı olmalı ve WORD olarak (POKEW ile) yazılmalıdır. 0 ile sesin duyulmamasını 64 ile son ses çıkmasını sağlayabilirsiniz.

AUDxPER : x numaralı kanaldaki sesin çalınma hızını belirler, maalesef burada Hz cinsinden hızı belirlemek mümkün değil. Bu sayı WORD olarak girilmeli, dolayısıyla teorik maksimum 65535, ancak 1000 değeri neredeyse her sample için çok yavaş ve 1 değeri de çok hızlı kaçıyor, kısacası bu sayıyı 1 ile 1000 arasında tutmalısınız.

DMACON: Bu register'a yazarak istenen ses kanalım açıp kapatmak mümkün. Buraya verilen değerler

1	0 numaralı kanalı kapa	32770	0 numaralı kanalı aç
1	1 numaralı kanalı kapa	32770	1 numaralı kanalı aç
4	2 numara ı kana ı kapa	32770	2 numaralı kanalı aç
8	3 numaralı kanalı kapa	32770	3 numaralı kanalı aç

DMACON'un adresi ise **HEX DFF000** veya Türkçe 14676118 (14 676 118). Buraya da POKEW komutu ile erişeceğiz. 0 numaralı kanalı açabilmek İçin, **POKEW** 14676118&.32769& ve sonra yeterince dinledikten sonra **POKEW** 14676**118&.1** ile de kanalı kapayacağız. Belirtmeme gerek yok bu emri kullanmadan önce diğer register'larda mantıklı değerler olması şart. işte öbür register'ların tam listesi

ADI	**HEX** ADRES	Decimal Adres
AUD0LCH	DFF0A0	14676128
AUD1LCH	DFF0B0	14676144
AUD2LCH	DFF0C0	14676160
AU D3LCH	DFF0D0	14676176

```
AUDOLEN   DFF0A4   14676132
AUD1LEN   DFF0B4   14676148
AUD2LEN   DFF0C4   14676164
AUD3LEN   DFF0D4   14676180

AUDOVOL   DFF0A8   14676136
AUDI VOL  DFF0B8   14676152
AUD2VOL   DFF0C8   14676168
AUD3VOL   DFF0D8   14676184

AUDOPER   DFF0A6   14676134
AUD1PEH   DFF0B6   14676150
AUD2PER   DFF0C6   14676166
AUD3PER   DFF0D6   14676182
```

Not olarak belirteyim, bu sayıların hepsini elle yazdım, ancak çifter çifter yazıldıkları ve aralarında sıkı ilişki olduğundan, olası hataları yok edebilirsiniz.

Artık en büyük insan sizsiniz, rahatça istenen bir sesi çalabilirsiniz. Yok hemen acele etmeyin, bir iki ufak sorunumuz var. Bunların ilki. sesi hafızaya yüklemek. Aklınıza gelebilecek en basit çözüm OPEN lie dosyayı açıp byte byte okuyup hafızaya kopyalamak olacaktır. Ne var ki DIM ile açabileceğiniz hafıza, CHIP MEMORY olmayabilecektir. Dolayısı ile kendinize belirli bir uzunlukta CHIP hafıza ayırmak zorundasınız. Takıldık mı, hayır ancak Library kullanmak zorundayız. Madem Library kullanmaya başladık devam da edebiliriz ve Librarylerin OPEN ve READ fonksiyonlarını kullanabiliriz (Basic'in kendi OPEN ve READ fonksiyonu ile karışmasın diye bu fonksiyonlar XOPEN ve XREAD olarak adlandırılacak). Library fonksiyonlarına ilişkin genel sorunlara örneğin arkasından değineceğim.

```
DECLARE FUNCTION AllocRemember& LIBRARY
DECLARE FUNCTION xOpen&  LIBRARY
DECLARE FUNCTION xRead&  LIBRARY

LIBRARY "dh1 :user/baslc/bmaps/dos.library"
LIBRARY "dh1 :user/basic/bmaps/intuilion.llbrary"

acIS a "dhl :music/instruments/guitso!o"
OPEN ad$ FOR INPUT AS 1
boy$ = LOF(1)
CLOSE 1

RAMtipl =: 2 * 655358&
Remembers = 0
RememberKey& = VARPTR (Remember&)
Mem& = AllocRemember (RememberKeyS.boyS.RAMtipi)
IF Mem&=0 THEN FreeRemember&RememberKey,-1 :END

Handle& = xOpenS (SADD(ad$),1005)
IF Handle& = 0 then son
Length& = xRead& (Hand!e&,Mem&,boy&)
xClose& Handle&

POKEL 14676128S,Mem&    :REM Datanın yeri
POKEW 14676132S,boy&/2 :REM Word olarak uzunluk
POKEW 14676136S,64      .REM Son ses
POKEW 14676134S,250     :REM Çalış hızı

POKEW 14676118S.32769S : REM Artık ses var

WHILE INKEYS ="" : WEND

REM buralarda istediğiniz değişikliği yapın !!!!

son:

POKEW 14676118S,1      : REM Yeter artık
FreeRı>member&,RememberKey&,-1
LIBRARY CLOSE
END
```

Evel, ben yazabildiğime göre. siz de haydi haydi yazabilirsiniz. Ses konusundaki kontrol sizi hiç şaşırtmamış olmalı. DMA çalışırken ses sürekli tekrar edecektir Bu arada istediğiniz değişikliği yapabilme şansına sahipsiniz. Mesela Mouse ile çalış hızını ayarlanabilir yapabilirsiniz. Kanallar arası parametrelerde 16 (ark olduğunu düşünerek kolayca lüm kanalları çalan programlar geliştirebilirsiniz. Mesela kanal çalış hızı kanal (0..3) olmak üzere:

POKEW 14676134 + kanal*16,hız

ile ayarlanabilir. Aynı zamanda tüm ses hazır hafıza; da iken bu sesin neye benzediğini görebilmek için bunu ekrana başarabilirsiniz. Hatta basit bir editör bit le tasarlayabilirsiniz.

Programın en başında dosya uzunluğunu öğrenebilmek için sesi bir dosya gibi açıyor ve LOF fonksi-Sonu ile uzunluğunu öğreniyoruz. Daha sonra Alloctemeber Library fonksiyonu ile kendimize CHIP hafi-' za ayırıyoruz. Daha sonra ses Chip RAM'a dos library komutlarınca kopyalanıyor. Bu bölüm orjinal örnekte olduğu için aynen aldım. İsterseniz dosyadan teker teker okuyup POKE emri ile Mem& adını alan hafızaya sırayla yazabilirsiniz. Ancak örnekteki çözüm hem pratik, hem de oldukça hızlı. Sonra ise biraz önce üzerinde durduğumuz DMA kontrol register'ları geliyor.

Daha önceki bazı örnek programlarda da Library kullanmıştım. Bunun ne gibi sorunlar yarttığının farkındayım, ancak iyi birşeyler yapabilmek için bazı fedakarlıklar gerekiyor. Bu Library komutlarını bir kere kullanmaya alışınca, size getirdiği rahatlıktan son derece mutlu olacaksınız, bunun yanısıra başka bir dile uyum sağlamanız kolaylaşacak, Herşeyden önemlisi daha Önceden yapılamayacağını düşündüğünüz birçok şeyi yapabilme şansı bulabileceksiniz. Bir kere daha bu library kullanımı için gereken bmap dosyalarını anlatıyorum:

Basic library'lerle iletişim kurmak için bazı ara dosyalara gerek duyuyor. Bu dosyalara bmap dosyaları deniyor ve sonlan .bmap ile bitiyor. Örneğin verilen programda dh1:user/basic/bmaps directory'sinde (bu benim bilgisayarım için geçerli) dos library'sine ait dos.bmap isimli bir dosya bulunuyor. Ancak programı yazarken LIBRARY emrinin içine "...dos.library" şeklinde belirtiliyor. Bence de kullanım saçma, ancak Microsoft öyle öngörmüş, ne yapabilirim. Peki bu bmap dosyalarını nereden bulabilirsiniz?, Çok basit, Amiga'yı aldığınız zaman size iki adet disket verilecektir. Bunlardan ilki Workbench ikincisi ise Basic/Extras disketidir. Bu ikinci Basic/Extras disketinin BasicDemos isimli bir directory'ı içinde bu bmap dosyalarından en önemlileri mevcuttur. Olmasa bile bu directory içinde mutlaka ConvertFD isimli bir program bulunur. Bu program ile bmap dosyaları oluşturulabilir. ConvertFD programı, FD formatındaki dosyaları kullanılabilir bmap dosyalarına çevirecektir, FD dosyalarını yine bu diskette FD1.3 directorysinde (veya benzer bir directory'de) bulmanız mümkün. Bunlara rağmen yine dergi ile aldığınız PD disketlerine en yakın zamanda bu dosyaları eklemeye çalışacağım söz (Yine sorun çıkarsa her zaman dergiyi arayıp, not bırakabilirsiniz!!!).

Son olarak yine biraz ses üzerinde durmak istiyorum. Eğer programı çalıştırırsanız göreceksiniz, ses sürekli çalınacaktır eğer örneklenen ses bir enstrümansa bu pek hoş olmayacaktır, ancak bir htm veya bir ölçü melodi tam olarak örneklenebilir. Bu sürekli çalındığında son derece güzel sonuç verir. Mesela Ports of Calim en başında isim girerken çıkan müzik, bu türde hazırlanmıştır Sadece bir nota çalabilmek için sesin nerede bittiğini beklemek ve durdurmak gerekir. Ne var ki bu tür iyi bir zamanlama yapabilmek için Basic yetersiz kalmaktadır. Uğraşarak belirli sesler için tatmin edici sonuçlar verecek olan bir iki yöntem bulamanız olası. Kendinize bir editör yaparak kısa sample'ları kendinizde oluşturabilirsiniz. Sadece ses şekillerini görebilmek için ekrana bastırmakta oldukça basit ve etkili bir fikir. Hele bir sampleriniz varsa, kendinize basit bir ses işleme programı bile tasarlayabilirsiniz. Son olarak bazı ses formatlarına değinmek istiyorum. Programımız, RAW adı verilen ve sadece ses datasından oluşan sesleri çalar. Aslında IFF standardında bir örneklenmiş ses standardı mevcuttur. 8SVX isimli bu standarttaki sesleri, SONIX türü programlar kullanır Bu formatı DEVICES & AUTODOCS (I-63)'te bulabilirsiniz.

Yazılarımın işinize yaradığını ümit ediyorum (Heyy burayı okuyan vaaaaar mı ?????), bir dahaki sefere dek herkese başarılar ve mutluluklar.

AMIGA DÜNYASI'NDA YAYINLANAN PROGRAMLAR

ÇİZİM - GRAFİK VE ANİMASYON PROGRAMLARI:

-DELUXE PAINT II	1-4. SAYILAR
- DELUXE PAINT IV	16. SAYI
- BUTCHER PAINT	5-6. SAYILAR
- PHOTON PAINT	9-11. SAYILAR
DIGI PAINT III	12-14. SAYILAR
-VISTA	14. SAYI
- SPECTRA COLOR	16-19. SAYILAR
- VIDEO SCAPE 3D	3-4. SAYILAR
- FANTAVISION	4. SAYI
- MOVIE SETTER	4. SAYI
- LIGHT CAMERA ACTION	5. SAYI
- PIXMATE	8. SAYI
- SCULPT ANIMATE 4D	9-15. SAYILAR
- DISNEY ANIMATION	11-12. SAYILAR
-DELUXE VIDEO V 1.0	13-15. SAYILAR
-TURBO SILVER	16-19. SAYILAR
-DRAW 2000	19. SAYI

MÜZİK PROGRAMLARI:

- NOISE TRACKER	2-14. SAYILAR
- AUDIO MASTER II	3. SAYI
- AUDIO MASTER III	9. SAYI
- SAUND TRACKER	3. SAYI
- PRO-MIDI STUDIO	4-6. SAYILAR
- OKTALIZER	8. SAYI
-SONIX	10. SAYİ
-JAM CRACKER	11. SAYI
- MASTER OF NOISE	12. SAYİ
- FUTURE COMPOZER	13. SAYI
- PROTRACKER	15. SAYI
-MUSIC-X	16-18. SAYILAR
-DR.T COPYIST	19. SAYİ

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK PROGRAMLARI:

-PROWRITE	I. SAYI
- MIAMIGA FILE ID	4-5. SAYILAR
- PROFESSIONAL PAGE	6-9. SAYILAR
- PROFESSIONAL DRAW	6. SAYI
- PAGE SETTER	8. SAYI
- PAGE STREAM	10-12. SAYILAR
-EXCELLENCE	10. SAYİ

İŞ PROGRAMLARİ :

- SUPERBASE PROF.	1-14. SAYILAR
- PROF. VIP (LOTUS)	1 -3. SAYILAR

DEVRE DİZAYNI PROGRAMLARI

- DEVRE DİZAYNI	12. SAYI
- NEWIO V3.0	12. SAYI
-LOGIC WORKS	13. SAYI

UTILITYLER VE YARDIMCI PROGRAMLAR:

-A-MAX	2. SAYI
- DISKMASTER	2. SAYI
- 3D EDIT	2. SAYI
- X-COPY III	4. SAYI
- X-COPY PROFESSIONAL	9. SAYI
- TMFX EDITOR	5-7. SAYILAR
-LABELPRINT	5. SAYİ
- THE DIRECTOR	6. SAYI
- IFF CONVERTER	7. SAYI
- DOSMANAGER	8. SAYI
- FRAXION RIPPER	8. SAYI
- SMART DISK	8. SAYI
- POWER PACKER	9. SAYİ
- CYGNUS EDITOR	9. SAYI
- NEWZAP	9. SAYI
-3RD DAY	10, SAYI
- GRAPHIC SEARCHER V 1.4	10. SAYI
-DIGI-VIEW	10. SAYI
-PIXEL 3D	11. SAYI
-A-MON	11. SAYİ
- MASTER VIRUSKİLLER	11 SAYI
-DIED	II. SAYI
- RED SECTOR D. M.	12-13. SAYILAR
- DEFJAM PACKER	13. SAYI
- DISK MON	14. SAYI
-GFA BASIC	14. SAYI
- RAINBOW WRITER	14. SAYI
- FUNCTION ANALYSER	14. SAYI
-FONT DESIGN	15. SAYI
- DIRECTORY OPUS	15. SAYİ
- IKON EDİTÖRLER	15. SAYI
- HOME TITLER	17. SAYI
-SCREEN-X	17. SAYI
-DMOUSE	17. SAYI
- READ-WRITE ERRORLAR	17. SAYI
- SCENE-GENERATOR	18. SAYI
- MULTI-RIPPER	18. SAYI
- MASTER SEKA	18. SAYI
-FULLVIEW	18. SAYI
-TRACK WRITE	18. SAYI

SÜREKLİ YAZILAR:

- WORKBENCH'I TANIYALIM
- DOS KOMUTLARI
- BASIC DİLİ VE PROGRAM DÖKÜMÜ
- C DİLİ
- ASSEMBLER DİLİ
- AMIGA SALATASI (OYUN İP UÇLARI)
- AMOS CREATOR
- HARDWARE DERSANESİ
- OYUN AÇIKLAMALARI

EKSİK SAYILARINIZI AMIGA BAYİLERİNDEN VEYA ADRESİMİZDEN TEMİN EDEBİLİRSİN!:

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi